



# **KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN KAWASAN KOTA LAMA**

**STUDI KASUS : KOTA LAMA JAKARTA , SEMARANG dan SURABAYA**

## **TESIS**

Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan  
Program Magister Teknik Arsitektur

OLEH :

**YUSUF ISMAIL**

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG 1999**

**KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN  
KAWASAN KOTA LAMA**  
STUDI KASUS : KOTA LAMA JAKARTA , SEMARANG dan SURABAYA

Disusun Oleh :  
**YUSUF ISMAIL**  
NIM.L4B096016

Dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal : 4 Januari 1999

Tesis ini telah diterima  
Sebagai persyaratan memperoleh gelar Magister Teknik  
Bidang Ilmu Teknik Arsitektur

Pembimbing Utama,

  
Dr. Ir. SUGIONO SOETOMO, DEA

Pembimbing Pendamping,

  
Ir. JOESRON ALIESYAHBANA, Msi



Semarang, 4 Januari 1999  
Universitas Diponegoro  
Program Pascasarjana  
Ketua Program Studi

  
Dr. Ir. SUGIONO SOETOMO, DEA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan ang Maha Esa,karena dengan rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan tesis alur studi Teori dan Perancangan Pembangunan Kota pada Program Pasca Sarjana Magister Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro tahun akademik 1998/1999,dengan judul :

### KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN KAWASAN KOTA LAMA

STUDI KASUS : KOTA LAMA JAKARTA , SEMARANG dan SURABAYA

Dengan tersusunnya tesis ini diharapkan dapat menambah khasanah perbendaharaan teori yang berkenaan dengan konfigurasi ruang dan bangunan kawasan Kota Lama .

Dalam kesenpatan ini ,penyusun ingin menghaturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

- ❑ Bapak Dr.Ir.Sugiono Soetomo,DEA dan Bapak Ir.Joesron Aliesyahbana,Msi. yang telah berkenan memberikan bimbingan selama penyusunan.
- ❑ Bapak Ir.Wiranto,MS. Arch. dan Bapak Ir. Edy Darmawan ,M.Eng. yang telah berkenan bertindak sebagai dosen penguji akhir Program Pascasarjana Magister Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro.
- ❑ Instansi-insatansi terkait dari Kawasan Kota Lama Jakarta,Semarang dan Surabaya.
- ❑ Semua staf administrasi pada Program Pascasarjana Magister Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro.
- ❑ Istri kami , Nani dan anak-anak kami Vastu dan Vasha,yang dengan setia memberi semangat hingga selesainya tesis ini.
- ❑ Semua pihak serta rekan-rekan yang telah membantu segala fasilitas hingga selesainya tesis ini.

Dengan segala kekurangan yang ada pada kami,penyusun berharap mudah-mudahan tesis ini dapat bermanfaat.

Semarang, 04 Januari 1999

Penyusun,

Yusuf Ismail  
L4B096016

## ABSTRAK

Pada masa penjajahan Belanda ,Indonesia mengalami pengaruh *Occidental (Barat)* dalam berbagai segi kehidupan termasuk kebudayaan. Artefak Kota Lama adalah termasuk salah satu pengaruh hasil budaya Barat terutama Eropa yang ada di Indonesia pada umumnya . Di hampir semua kota-kota besar di Indonesia terutama kota-kota pelabuhan,selalu terdapat kawasan Kota Lama. Kawasan tersebut dahulu diawali dari sebuah benteng pertahanan Belanda. Pada saat kota tersebut terbentuk sebagai kota benteng ,di dalam kota benteng tersebut sudah terbentuk *Urban Pattern* sesuai dengan kota-kota benteng di Eropa, karena yang menghuni adalah orang Belanda sebagai penguasa di Indonesia pada saat itu. Kota benteng dibuat seperti kota –kota Eropa pada umumnya dengan keterbatasan potensi bahan sesuai dengan potensi bahan bangunan setempat. Setelah situasi politik dan ekonomi Belanda di Indonesia dirasakan aman dan mantap ,pada sekitar tahun 1824-1870 akhirnya benteng dihancurkan sejalan dengan runtuhnya kekuasaan VOC di Indonesia yang selanjutnya peran pemerintahan diserahkan kepada Belanda. Sejalan dengan itu maka kota benteng berkembang menjadi pusat pemerintahan dan perdagangan/jasa dan berkembang dengan pesat pola ruang kota menuju kepada gaya kota-kota abad *Medieval-Renaissance*. Hal tersebut adalah merupakan kontribusi dari para pakar kota dari Belanda pada waktu itu dan menjadikan Kota-kota Lama di Indonesia berkembang gaya kota Eropa.

Kita perlu mempelajari artefak Kota lama ,karena artefak Kota Lama adalah merupakan bagian dari sejarah kita yang cukup lama dan masih utuh .Artefak Kota Lama adalah dalam skala besar (blok kota),sedangkan peninggalan kota-kota Hindu berupa peninggalan dalam skala kecil seperti lingga,candi dan sebagainya.Artefak Kota lama Eropa di Indonesia adalah peninggalan bentuk abad kolonialisme yang mempunyai rentang waktu yang cukup lama ,sehingga dapat dikatakan merupakan bagian dari sejarah kita. Bentuk-bentuk Kota Lama itu menjadi bagian dari teori-teori estetika ,di mana dihasilkan dari pengalaman-pengalaman maupun bentukan-bentukan yang telah dicoba dari era *Medieval* hingga era *Baroque* .Dari pengalaman-pengalaman Kota Lama ini para pakar kota telah menemukan berbagai teori estetika,seperti teori *Townscape* , Final stop ,Sumbu dan Teori Ruang Kota (*Figure-ground,Linkage dan Place Theory* ). Jadi dapat dikatakan bahwa Teori Ruang Kota ini tidak dapat lepas dari Sejarah Arsitektur dan Kota, di mana restorasi sejarah seni merupakan bagian dari Teori Arsitektur ( *History od Arts* ).



Sejalan dengan perkembangan jaman bahwa kawasan Kota Lama pasti akan mengalami perubahan sebatas dengan pelaksanaan konservasi yang telah diterapkan pada masing-masing kota. Kita tahu bahwa kegiatan konservasi menyangkut kepada bangunan tunggal dan kawasan. Selama ini banyak bangunan kuno yang musnah apalagi suatu kawasan yang merupakan lahan yang luas dan sangat diminati oleh para Pengembang guna kepentingan-kepentingan ekonomi. Hal ini dapat terjadi karena belum tersosialisasinya makna-makna bangunan maupun kawasan dalam hal estetika kota. Potensi-potensi yang dimiliki oleh Kota Lama ini terancam kepunahannya, dilain pihak dikatakan oleh *Gordon Cullen* bahwa elemen-elemen kota apabila tidak tersusun dengan baik maka kota akan menjadi jelek, tidak menarik dan membosankan, maka hal ini akan menjadi parameter bahwa kota tersebut mengalami suatu kegagalan. Dikatakan juga bahwa kota yang baik adalah suatu kota yang lingkungannya dapat membangkitkan reaksi emosional yang disebabkan penerapan-penerapan teori estetik kota sehingga di dalam kota terbentuk elemen-elemen yang mempunyai serentetan pandangan *serial vision, place, conformity, final stop* dan sumbu.

Di kota Jawa yang patut untuk mewakili studi Kota Lama ini adalah Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya yang merupakan bekas benteng dan mengalami era pembangunan, lokasi dan konsep yang sama. Di dalam penelitian ini ternyata ditemukan suatu typologi konfigurasi ruang dan bangunan pada ruang jalan, pertemuan jalan dan square yang karakteristiknya mirip dengan yang ada di Kota Lama Eropa baik secara dua dimensional berupa jalan yang berliku-liku, lorong-lorong sempit, jalan yang melebar dan menyempit, konfigurasi ruang dan bangunan yang patah-patah pada tikungan jalan, *enclose* pada square serta pattern kota berupa *urban block* kota dan *urban block void* berbentuk grid dan modifikasinya. Secara tiga dimensional tampilan visual kota (*townscape*) diekspresikan oleh bangunan gereja freestanding, kantor pemerintahan dan square yang mendominasi kawasan kota, bangunan-bangunan final stop berupa bangunan tower pada setiap sudut jalan serta hubungan antar bangunan dengan dinding penghubung bangunan, sabuk horisontal yang bertujuan untuk kontinuitas visual serta distrik kota yang diekspresikan dengan pemakaian elemen bangunan berupa gevel, dormer, kubah yang merupakan ciri khas kota-kota Eropa. Sedangkan untuk kualitas konfigurasi ruang dan bangunan pada kawasan kota lama secara dua dimensional struktur tissue (*urban tissue*) masih utuh sebagai karakteristik Kota Lama Eropa tetapi secara tiga dimensional sangat jauh kualitas artistiknya dibandingkan dengan kota-kota di Eropa, hal ini disebabkan oleh tidak adanya penerapan *super*

*human scale* pada square, dan berubah fungsinya square sebagai taman kota serta tertutupnya bidang-bidang batas square (*urban hard space*) oleh tatanan lansekap yang tidak teratur, ketinggian bangunan yang tidak teratur dan pelaksanaan pembangunan yang tidak melihat kaidah-kaidah potensi estetik kota di masa lalu, sehingga menyebabkan kualitas square baik potensi kekuatan sumbu, final stop, serial vision, kekuatan karakter square menjadi menurun dan kabur serta hirarki ruang square menjadi tidak dominan lagi sebagai pusat kota tetapi menurun menjadi sub-pusat kota. Secara dua dimensional (*figure-ground*) pola ruang kota (*urban pattern*) Kota Lama Jakarta masih menunjukkan pola organisasi ruang yang bagus yaitu dengan pusatnya square, tetapi secara tiga dimensional batas distrik (*edge*) mengalami penurunan (kabur) dengan banyaknya *townscape* yang berubah karena desakan fungsi ekonomi. Untuk Kota Lama Semarang, secara dua dimensional (*figure-ground*) pola ruang kotanya (*urban pattern*) masih menunjukkan pola organisasi ruang yang bagus yaitu dengan pusatnya square dan Gereja Blenduk, tetapi secara tiga dimensional square sebagai pusat kota menjadi kabur karena batas dinding square yang tidak jelas tetapi batas distrik (*edge*) masih jelas. Sedangkan untuk Kota Lama Surabaya, secara dua dimensional (*figure-ground*) pola ruang kotanya (*urban pattern*) mengarah ke organik yang tidak terstruktur karena batas distrik (*edge*) yang tidak jelas serta menurunnya hirarki square yang tadinya sebagai pusat kota berubah menjadi sub pusat kota, serta secara tiga dimensional batas distrik (*edge*) menjadi kabur, karena sebagian besar *townscape* berubah oleh desakan fungsi ekonomi. Secara umum kualitas *urban block* dan *visual townscape* Kota Lama yang masih utuh dan bagus adalah Kota Lama Semarang, sedangkan square yang memenuhi integritas tiga teori *figure-ground*, *linkage* dan *place* adalah square Kota Lama Jakarta. Dan yang terakhir adalah adanya kemiripan pola kota benteng seperti di kota-kota benteng di Eropa serta struktur jalan di Kota lama yang ada indikasi pengaruh teori lokal Jawa yaitu yang beraksis mata angin.

## ABSTRACT

During the Dutch Colonialization, Indonesia had been influenced by Occidental in many ways of life including culture. The old city artifact is one of those which were influenced by Western culture, especially European lived in Indonesia. Almost every city in Indonesia, especially a city with harbour, has an old city. Those sites once to be the Dutch castle. At the time when the city formed to be an castle town, urban pattern had already been processed inside it since, the people lived in were the Dutch, ruler of Indonesia. The castle town was built with the same pattern as other European cities, except the minimum standard of raw material as available as the were. After the conditioning political and economical situation of the Dutch, in 1824 – 1870 the castle house was eliminated as well as the vanishment of VOC power in Indonesia. Later on the power was switched to the Dutch Government itself. As time passed, the castle town had had fresh air since it had been grown as the center of the Government offices as well as the center where money were walking around and also the city tasted the sweetness oh Medieval Renaissance. Those things were the contribution given by the Dutch expert of city planning and made those area had European style since then.

We need to learn the old city artifact since it is the part of our history that is still exist. The old city artifact is in the form of big scale ( city block) while the remaining of Hinduism city was in the form of small scale, such as lingga, temple, etc. The European old city artifact in Indonesia is the remaining of the Dutch colonialization which had been formed in many years before, so we can say that it is the part of our history. The architectural building of the old city comes to the part of the esthetic theory since it is drawn from the experience and shape made through Medieval era till Baroque era. From the experience faced by the old city, the expert of city planning figure out many esthetic theory, such as townscape, final stop, serial vision, figure-ground, linkage and place theory. Hereby we can say that the place theory can not be separated by itself since it has been linked with the history of architect and the history of the city where the history of art restoration involved.

As time passed around the clock, the old city will have been facing the change as the city conservation have been done. The city conservation involved to both single living building and more larger area. During these days many old fashioned building faded since those area which is large insize are captured by real estate business. This can happen since the old building city

esthetic philosophy has not yet well socialized. The potency owned by the old city will be banished but on the other hand Gordon Cullen said if the city element is not well arranged it makes the city looks ugly, uninteresting and looks boring. When those occur, failure on city management can not be avoided. He said that a good city management is a city which its environment can make an emotional reaction caused by practising the esthetic theory, those element which are involved such as serial vision, place, conformity, final stop and linkage, have been formed inside it.

In Java, the old cities which are deserved to be observed are in Jakarta, Semarang and Surabaya since they are used to be castle houses and have been facing the era of development, also having the same location and the same concept. The observation found out that those places have the same characteristics in typology configuration and building such as on the length of the road, the cross-road and square as in the two dimensional European old city as found out in winding road, narrow path, broaden way but narrowed at the end, space configuration and the broken curve building, square enclosed and also urban pattern that is in the form of urban block solid and urban block void in grid pattern and its modification. In townscape three visual dimensional expressed by freestanding church, Government offices and square captured the city landscape, final stop building such as tower building in every curve also the building linkage with the connection wall horizontal line use to take care of visual continuity also the city district expressed in the use of building element such as gable, dormer and the dome, which are the characteristic of European city. Furthermore the quality of space and building configuration of the old city, the two dimensional urban tissue is still exist as the characteristic of the European old city. But if viewing it at the three dimensional structure, its quality of art is left behind than other European cities. This may happen since there is no work should be done in super human scale on square and the mismanagement of the square as city court, also urban hard space are blocked by the disarrangement of landscaping and the height of the building. Also the building arrangement which does not have any esthetic potency of the past. Therefore all of those caused the quality descending on the potential of the linkage, figure-ground and serial vision, also the hierarchy of the space square is not dominate the city center but act as the city sub center. As two dimensional figure-ground, the urban pattern of the old city of Jakarta is still show the good arrangement of the space organization pattern, that is as the square center, but if viewing it at the three dimensional structure, the district edge is descending by so many changing townscape as a result of economic function. For Semarang old city, as two dimensional figure-

ground , its urban pattern is still show the good arrangement of space organization pattern, that is as the square center and the Blenduk church, but at the three dimensional square acted as the city center ,the view is blurred since the square boundary is not clear enough but the district edge is still good enough. For the old city of Surabaya, as two dimensional figure-ground , its urban pattern is walking towards unstructured organic since the district edge is blurred also the descending of square hierarchy,that was used to be the city center, to city sub-center. And at the three dimensional side, the district edge is blurred as most of the townscape changing by the effect of economic function.

Generally the quality of urban block and visual townscape of the old city which is still unimpaired and still in good arrangement is the old city of Semarang, while the square which fulfilled the three theory , figure-ground, linkage and place, is the square of Jakarta old city. And the last point of discussion is the similarity between the pattern of the castle town in Java as well as in European castle town, also the street structure of the old city involved the Javanese philosophy, that is point of compasses.

# DAFTAR ISI

|   | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN PENGESAHAN  |         |
| KATA PENGANTAR  | i       |
| ABSTRAK   | ii      |
| DAFTAR ISI  | viii    |
| DAFTAR GAMBAR   | xiii    |
| DAFTAR DIAGRAM  | xiv     |
| <br>BAB I PENDAHULUAN   | <br>1   |
| 1.1. Latar Belakang   | 1       |
| 1.2. Tujuan   | 6       |
| 1.3. Manfaat Penelitian   | 6       |
| 1.4. Lingkup  | 6       |
| 1.5. Keaslian Penelitian  | 6       |
| 1.6. Metode Penelitian  | 8       |
| 1.6.1. Pengertian Metode Penelitian Kualitatif Pendekatan Rasionalistik | 8       |
| 1.6.2. Tata Fikir Logik   | 9       |
| 1.6.3. Desain Penelitian Dengan Pendekatan Rasionalistik                | 11      |
| 1.6.4. Penerapan Metode Kualitatif Rasionalistik Pada Penelitian Ini    | 12      |
| 1.6.5. Langkah-langkah Pokok Penelitian                                 | 13      |
| <br>BAB II PEMAHAMAN TEORI DAN APLIKASI                                 | <br>16  |
| 2.1. Karakteristik Kota Pada Abad Medieval (Pertengahan)                | 16      |
| 2.2. Plaza, Monumen dan Bangunan Pada Abad Pertengahan                  | 27      |
| 2.2.1. Hubungan antara Plaza , Monumen dan Bangunan                     | 27      |
| 2.2.2. Kebebasan Dari Kedudukan Pusat Square                            | 28      |
| 2.2.3. Bentuk Enclose pada Publik Square                                | 31      |
| 2.2.4. Ukuran dan Bentuk Plaza  | 32      |

|  |     |
|--|-----|
| 2.2.5.Plaza lama adalah Type Irregular                                     | 34  |
| 2.2.6.Jalan pada Kota Medieval   | 37  |
| 2.3.Aspek-aspek Pembentuk Lingkungan Yang Akan Menghasilkan Rasa Emosional | 39  |
| 2.3.1.Memperhatikan kepada optik   | 39  |
| 2.3.2.Memperhatikan Place  | 42  |
| 2.3.3.Memperhatikan kepada Content (isi)                                   | 56  |
| 2.4.Aspek-aspek Visual dari Perencanaan Konfigurasi                        | 59  |
| 2.4.1.View   | 59  |
| 2.4.2.Vista  | 59  |
| 2.4.3.Sumbu  | 61  |
| 2.5.Desain Kota pada era Medieval  | 65  |
| 2.5.1.Struktur Square  | 68  |
| 2.5.2.Pendekatan Melalui Lorong-lorong Sempit Yang Bermakna                | 70  |
| 2.5.3.Kesan Menerima Pada Ruang Square                                     | 72  |
| 2.5.4.Struktur Dasar Desain  | 73  |
| 2.6.Desain Kota-kota di Belanda  | 80  |
| 2.6.1.Culemborg  | 80  |
| 2.6.2.Zaltbommel   | 82  |
| 2.6.3.Wijk-Bij-Duurstede   | 84  |
| 2.6.4.Tiga Simbolik Node   | 86  |
| 2.7.Karakteristik Solid dan Void Pada Kota-kota Tradisional                | 88  |
| 2.7.1.Hard Space   | 88  |
| 2.7.2.Soft Space   | 98  |
| 2.7.3.Integrasi Tiga Teori Yang Memberikan Struktur Solid dan Void         | 99  |
| 2.7.4.Kualitas Enclosure   | 106 |
| 2.8.Konsep-konsep Kota di Jawa   | 108 |
| 2.8.1.Elemen-elemen Dasar Kota di Jawa                                     | 108 |
| 2.8.2.Karakteristik Kota di Jawa   | 110 |
| 2.8.3.Konsep-konsep Simbolisme Arsitektur Tradisional Jawa                 | 112 |

|  |     |
|--|-----|
| 2.9.Rangkuman Pemahaman Teori  | 117 |
| 2.10.Parameter Kualitas Konfigurasi Ruang dan Bangunan Kota Lama Eropa           | 128 |
| 2.10.Kerangka Teoritik   | 130 |
| 2.11.Hipotesis   | 130 |
| <br>BAB III    DESKRIPSI DAERAH PENELITIAN                                       | 133 |
| 3.1.Alasan Pemilihan Lokasi  | 133 |
| 3.2.Pengalaman Dalam Melaksanakan Penelitian Kualitatif di Tiga Lokasi Kota Lama | 133 |
| 3.3.Kawasan Kota Lama Semarang   | 134 |
| 3.3.1.Kota Kolonial (Kota Benteng) Tahun 1743-1870                               | 134 |
| 3.3.2.Tumbuhnya Kota Modern (1870-1940)  | 138 |
| 3.3.3.Kota Lama Sekarang   | 143 |
| 3.3.4.Batasan Kawasan Studi  | 151 |
| 3.3.5.Pola Ruang Kota Lama Semarang  | 152 |
| 3.3.6.Jalur Sirkulasi Kawasan  | 155 |
| 3.3.7.Pola Ruang Jalan Yang Signifikan   | 158 |
| 3.3.8.Karakteristik Konfigurasi Bangunan Pada Persimpangan Jalan Yang Signifikan | 180 |
| <br>3.4.Kawasan Kota Lama Jakarta  | 195 |
| 3.4.1.Kota Kolonial (Kota Benteng) Tahun 1743-1870                               | 195 |
| 3.4.2.Tumbuhnya Kota Modern (1870-1940)  | 209 |
| 3.4.3.Kota Lama Sekarang   | 213 |
| 3.4.4.Batasan Kawasan Studi  | 217 |
| 3.4.5.Pola Ruang Kota Lama Jakarta   | 218 |
| 3.4.6.Jalur Sirkulasi Kawasan  | 221 |
| 3.4.7.Pola Ruang Jalan Yang Signifikan   | 223 |
| 3.4.8.Karakteristik Konfigurasi Bangunan Pada Persimpangan Jalan Yang Signifikan | 228 |



|   |     |
|---|-----|
| 3.5.Kawasan Kota Lama Surabaya  | 239 |
| 3.5.1.Kota Kolonial (Kota Benteng) Tahun 1743-1870  | 243 |
| 3.5.2.Tumbuhnya Kota Modern (1870-1940)   | 243 |
| 3.5.3.Kota Lama Surabaya Sekarang   | 248 |
| 3.5.4.Batasan Kawasan Studi   | 248 |
| 3.5.5.Pola Ruang Kota Lama Surabaya   | 250 |
| 3.5.6.Jalur Sirkulasi Kawasan   | 252 |
| 3.5.7.Pola Ruang Jalan Yang Signifikan  | 254 |
| 3.5.8.Karakteristik Konfigurasi Bangunan Pada Persimpangan Jalan Yang Signifikan                        | 266 |
| 3.6.Rangkuman Data  | 272 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN  | 300 |
| 4.1. Analisa Makro  | 300 |
| 4.1.1. Type Urban Solid dan Void Kota Lama  | 300 |
| 4.1.2. Sistem Distrik Kota Lama   | 312 |
| 4.1.3. Sistem Pergerakan Kota Lama  | 318 |
| 4.1.4. Sistem Square dan Hirarki Ruang Kota Lama  | 324 |
| 4.1.5. Wujud Arsitektur Kota Lama   | 333 |
| 4.2. Analisa Mikro  | 346 |
| 4.2.1. Lokasi Konfigurasi Ruang dan Bangunan Yang Signifikan di Kota Lama Jakarta,Semarang dan Surabaya | 346 |
| 4.2.2. Kualitas Konfigurasi Ruang dan Bangunan Pada Penggal Jalan                                       | 349 |
| 4.2.3. Kualitas Konfigurasi Ruang dan Bangunan Pada Pertemuan Jalan                                     | 359 |
| 4.2.4. Kualitas Konfigurasi Ruang dan Bangunan Pada Square  | 367 |
| 4.2.5. Kualitas Pergerakan Ruang Pada Ruang dan Bangunan Yang signifikan (serial vision)                | 388 |
| 4.2.6. Kualitas Integrasi Teori Urban Design (Figure-ground,Linkage dan Place)                          | 401 |
| 4.2.7.Pengujian Emosi Ruang Terhadap Pengamat   | 414 |

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| 4.2.8.Rangkuman Analisa          | 421 |
| 4.2.9.Hasil Temuan Penelitian    | 440 |
| BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI | 444 |
| DAFTAR PUSTAKA                   |     |

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1: The Closed Square The Place Des Voges,Paris_____                               | 20 |
| Gambar 2.2: The Dominated Square Notre Dame Cathedral and Parvis,Paris_____                | 21 |
| Gambar 2.3: Nuclear Square, Piazza Di SS,Giovanni E Paolo,Venice_____                      | 22 |
| Gambar 2.4: Grouped Square,Piazza San Marco Plan,Venice_____                               | 23 |
| Gambar 2.5: Kota Benteng Carcassonne_____  | 24 |
| Gambar 2.6: Kota Benteng Noerdlingen_____  | 25 |
| Gambar 2.7: Denah Kota Monpazier_____  | 25 |
| Gambar 2.8: Vista informal kota Medieval_____  | 26 |
| Gambar 2.9:Denah Rumah Tinggal Era Medieval_____   | 26 |
| Gambar 2.10: Hubungan antara elemen-elemen Square_____                                     | 27 |
| Gambar 2.11: Pusat Square_____   | 28 |
| Gambar 2.12: Lay out Gereja yang menempel sisinya menempel ke bangunan lain_____           | 29 |
| Gambar 2.13: Lay out Gereja yang dindingnya menempel dan sumbu tidak terbentuk_____        | 29 |
| Gambar 2.14: Lay out Gereja yang dindingnya menempel dan pusat square tidak beraturan_____ | 29 |
| Gambar 2.15: Lay out Gereja free standing_____   | 30 |
| Gambar 2.16: Lay out Gereja free standing_____   | 30 |
| Gambar 2.17: Enclose di plaza S.Giovanni di Brescie_____                                   | 31 |
| Gambar 2.18: Macam-macam bentuk enclose square_____  | 31 |
| Gambar 2.19: Berbagai macam bentuk enclose square Gereja_____                              | 32 |
| Gambar 2.20: Type square_____  | 33 |
| Gambar 2.21: Square type irregular_____  | 35 |
| Gambar 2.22: Plaza lama type irregular_____  | 36 |
| Gambar 2.23: Pola-pola square segitiga _____   | 36 |
| Gambar 2.24: Pola-pola jalan kota lama_____  | 37 |
| Gambar 2.25: Pola jalan dengan final stop_____   | 38 |
| Gambar 2.26: Pola jalan dan sumbu patah_____   | 38 |
| Gambar 2.27: Serial vision Plan of Westminster_____  | 39 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.28: Serial vision di kota benteng    | 40 |
| Gambar 2.29: Serial vision di kota Berlin     | 41 |
| Gambar 2.30: Place                            | 42 |
| Gambar 2.31: Square di kota Warsawa           | 43 |
| Gambar 2.32: Place di kota Berlin             | 44 |
| Gambar 2.33: Berbagai square dengan Place nya | 45 |
| Gambar 2.34: Possession in movement           | 46 |
| Gambar 2.35: Viscosity                        | 47 |
| Gambar 2.36: Enclave                          | 48 |
| Gambar 2.37: Enclave                          | 49 |
| Gambar 2.38: Enclosure                        | 50 |
| Gambar 2.39: Focal point                      | 51 |
| Gambar 2.40: Focal point                      | 51 |
| Gambar 2.41: Focal point                      | 52 |
| Gambar 2.42: Narrow                           | 53 |
| Gambar 2.43: Incident                         | 53 |
| Gambar 2.44: Screened vista                   | 54 |
| Gambar 2.45: Screened vista                   | 55 |
| Gambar 2.46: Intricacy                        | 56 |
| Gambar 2.47: Intimacy                         | 57 |
| Gambar 2.48: Foils                            | 57 |
| Gambar 2.49: Foils                            | 58 |
| Gambar 2.50: Vista                            | 60 |
| Gambar 2.51: Sumbu                            | 61 |
| Gambar 2.52: Terminus                         | 62 |
| Gambar 2.53: Pertemuan sumbu                  | 62 |
| Gambar 2.54: Terminus                         | 62 |
| Gambar 2.55: Kekuatan sumbu                   | 62 |
| Gambar 2.56: The Arch of Triumph, Paris       | 63 |
| Gambar 2.57: Kota Washington .DC              | 64 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.58: Kota Tuscany                                    | 66 |
| Gambar 2.59: Kota Mantua                                     | 67 |
| Gambar 2.60: Square kota Todi                                | 68 |
| Gambar 2.61: Potongan membujur square kota Todi              | 69 |
| Gambar 2.62: Serial vision square kota Todi                  | 71 |
| Gambar 2.63: Square the Palazzo del Popolo                   | 72 |
| Gambar 2.64: Lay out kota Todi                               | 74 |
| Gambar 2.65: Lay out kota Perugia                            | 75 |
| Gambar 2.66: Lay out kota Florence                           | 76 |
| Gambar 2.67: Lay out kota Venice                             | 77 |
| Gambar 2.68: Piazza San Marco                                | 78 |
| Gambar 2.69: Peta kota Venice                                | 79 |
| Gambar 2.70: Isometri kota Culemborg                         | 81 |
| Gambar 2.71: Kota Zaltbommel                                 | 83 |
| Gambar 2.72: Kota Wijk-Bij-Duurstede                         | 84 |
| Gambar 2.73: Kota Wijk-Bij-Duurstede                         | 85 |
| Gambar 2.74: Hall kota Wijk-Bij-Duurstede                    | 86 |
| Gambar 2.75: Lay out hall kota Wijk-Bij-Duurstede            | 87 |
| Gambar 2.76: Figure-ground Piazza del Campo, Siena           | 89 |
| Gambar 2.77: Gambar dari atas square Piazza del Campo, Siena | 90 |
| Gambar 2.78: Lay out Votive plaza ,Viena Austria             | 91 |
| Gambar 2.79: Square the Campidoglio, Roma                    | 93 |
| Gambar 2.80: Denah the Campidoglio, Roma                     | 93 |
| Gambar 2.81: the Piazza San Marco, Venice Italy              | 94 |
| Gambar 2.82: Lay out the Piazza San Marco, Vennice Italy     | 94 |
| Gambar 2.83: Lay out Isfahan, Iran                           | 95 |
| Gambar 2.84: Typical jalan di Pompeii                        | 96 |
| Gambar 2.85: Tipe Jalan lurus di Rossi Prospekt di USSR      | 97 |
| Gambar 2.86: Tipe jalan berbelok di Visby Sweeden            | 98 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 2.87: Pola Jalan di Strada Nouva, Genua            | 99  |
| Gambar 2.88: Pola Jalan di Yokohama Japan                 | 100 |
| Gambar 2.89: Figure Ground Peta Kota Roma                 | 101 |
| Gambar 2.90: Distrik                                      | 102 |
| Gambar 2.91: Figure Ground Peta Pantheon                  | 104 |
| Gambar 2.92: Street dan square                            | 105 |
| Gambar 2.93: Taman di city grid                           | 105 |
| Gambar 2.94: Serial vision                                | 105 |
| Gambar 2.95: Model kota Jawa                              | 111 |
| Gambar 3.1 : Lay out Kota Benteng Semarang tahun 1708     | 135 |
| Gambar 3.2: Lay out Kota Benteng Semarang tahun 1756      | 136 |
| Gambar 3.3: Peta jalur jalan raya Pos                     | 137 |
| Gambar 3.4: Kota Lama Semarang tahun 1875                 | 139 |
| Gambar 3.5: Kota Lama Semarang sebelum tahun 1910         | 140 |
| Gambar 3.6: Kota Lama Semarang pada tahun 1910            | 140 |
| Gambar 3.7: Kota Lama Semarang pada tahun 1920            | 141 |
| Gambar 3.8: Kantor SMN Semarang                           | 142 |
| Gambar 3.9: Bangunan bersejarah di Kota Lama Semarang     | 145 |
| Gambar 3.10: Kondisi Kota Lama Semarang sekarang          | 146 |
| Gambar 3.11: Kota Lama di lihat dari depan Bank Indonesia | 148 |
| Gambar 3.12: Gedung kantor PTP                            | 149 |
| Gambar 3.13: Gedung kantor bank Exim                      | 149 |
| Gambar 3.14: Gereja Blenduk                               | 150 |
| Gambar 3.15: Jalan utama Kota Lama Semarang               | 150 |
| Gambar 3.16: Batasan Kawasan Studi                        | 151 |
| Gambar 3.17: Kota Lama dari udara                         | 153 |
| Gambar 3.18: Figure ground Kota Lama Semarang             | 154 |
| Gambar 3.19: Pola pergerakan Kota Lama Semarang           | 157 |
| Gambar 3.20: Pola ruang jalan Kutilang                    | 158 |
| Gambar 3.21: Pola ruang inner block void                  | 161 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 3.22: Pola ruang inner block void                         | 163 |
| Gambar 3.23: Pola ruang square                                   | 165 |
| Gambar 3.24: Pola ruang jalan Suari                              | 167 |
| Gambar 3.25: Pola jalan mpu Tantular                             | 169 |
| Gambar 3.26: Pola ruang jalan utama Kota Lama Semarang           | 171 |
| Gambar 3.27: Pola ruang jalan Branjangan                         | 176 |
| Gambar 3.28: Pola ruang inner block void                         | 178 |
| Gambar 3.29: Pola ruang jalan garuda                             | 179 |
| Gambar 3.30: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Branjangan | 180 |
| Gambar 3.31: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Kepodang   | 181 |
| Gambar 3.32: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Suari      | 182 |
| Gambar 3.33: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Suprpto    | 183 |
| Gambar 3.34: Konfigurasi ruang dan bangunan perempatan Kepodang  | 184 |
| Gambar 3.35: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Gelatik    | 185 |
| Gambar 3.36: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Square     | 186 |
| Gambar 3.37: Konfigurasi ruang dan bangunan square               | 187 |
| Gambar 3.38: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Branjangan | 188 |
| Gambar 3.39: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Garuda     | 189 |
| Gambar 3.40: Konfigurasi ruang dan bangunan square               | 190 |
| Gambar 3.41: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Perkutut   | 191 |
| Gambar 3.42: Konfigurasi ruang dan bangunan perempatan Kedasih   | 192 |
| Gambar 3.43: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Suprpto    | 193 |
| Gambar 3.44: Konfigurasi ruang dan bangunan pertigaan Gelatik    | 194 |
| Gambar 3.45: Peta Jayakarta tahun 1618                           | 196 |
| Gambar 3.46: Balai Kota Batavia tahun 1712                       | 198 |
| Gambar 3.47: Balai Kota Batavia sebelum PD II                    | 198 |
| Gambar 3.48: Balai Kota Batavia pada pertengahan abad ke 18      | 199 |
| Gambar 3.49: Gereja Belanda Lama                                 | 199 |
| Gambar 3.50: Gereja Belanda Baru                                 | 200 |
| Gambar 3.51: Square Balai Kota Batavia pada akhir tahun 1920     | 200 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 3.52: Benteng Batavia tahun 1650                                   | 201 |
| Gambar 3.53: Toko Merah   | 202 |
| Gambar 3.54: Rumah di kawasan Kali Besar                                  | 202 |
| Gambar 3.55: Kantor di sekitar Kali Besar                                 | 203 |
| Gambar 3.56: Deretan bangunan yang berdempet dan zig-zag                  | 203 |
| Gambar 3.57: Benteng Batavia tahun 1627                                   | 204 |
| Gambar 3.58: Benteng Batavia tahun 1632                                   | 205 |
| Gambar 3.59: Benteng Batavia tahun 1635                                   | 205 |
| Gambar 3.60: Benteng Batavia tahun 1650                                   | 206 |
| Gambar 3.61: Benteng Batavia tahun 1650-1733                              | 207 |
| Gambar 3.62: Benteng Batavia tahun 1780                                   | 208 |
| Gambar 3.63: Gedung kantor Javasche Bank ( BI)                            | 209 |
| Gambar 3.64: Square Stasiun Kota  | 210 |
| Gambar 3.65: Suasana pertigaan Kali Besar                                 | 210 |
| Gambar 3.66: Elemen bangunan khas Eropa                                   | 211 |
| Gambar 3.67: Suasana Kali Besar dari atas                                 | 212 |
| Gambar 3.68: Ujung pertigaan square Balai Kota Batavia                    | 212 |
| Gambar 3.69: Square Stasiun Kota  | 213 |
| Gambar 3.70: Peta kawasan Kota Lama Jakarta                               | 214 |
| Gambar 3.71: Peta Kota Lama Jakarta tahun 1995                            | 215 |
| Gambar 3.72: Peta foto udara Kota Lama Jakarta tahun 1940                 | 216 |
| Gambar 3.73: Batasan kawasan studi  | 217 |
| Gambar 3.74: Square Balai Kota Batavia dari atas                          | 219 |
| Gambar 3.75: Figure ground Kota Lama Jakarta                              | 220 |
| Gambar 3.76: Pola pergerakan Kota Lama                                    | 222 |
| Gambar 3.77: Pola ruang square Batavia                                    | 223 |
| Gambar 3.78: Pola ruang jalan menuju square Balai Kota                    | 224 |
| Gambar 3.79: Pola ruang jalan dari Kali Besar menuju ke square Balai Kota | 225 |
| Gambar 3.80: Pola ruang jalan Kali Besar                                  | 226 |
| Gambar 3.81: Pola ruang jalan menuju square Stasiun Kota                  | 227 |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 3.82: Pola ruang pertigaan jalan                     | 228 |
| Gambar 3.83: Pola ruang jalan dan pertigaan                 | 229 |
| Gambar 3.84: Pola ruang pertigaan jalan Kali Besar          | 230 |
| Gambar 3.85: Pola ruang jalan Kali Besar                    | 231 |
| Gambar 3.86: Pola Pedestrian Kali Besar                     | 232 |
| Gambar 3.87: Square Stasiun Kota                            | 233 |
| Gambar 3.88: Pola ruang pertigaan jalan                     | 234 |
| Gambar 3.89: Pola ruang square Balai Kota Batavia           | 235 |
| Gambar 3.90: Pola ruang square Balai Kota Batavia           | 236 |
| Gambar 3.91: Pola ruang jalan utama                         | 237 |
| Gambar 3.92: Pola Pertigaan jalan utama                     | 238 |
| Gambar 3.93: Peta Kota Benteng Surabaya tahun 1787          | 240 |
| Gambar 3.94: Peta Kota Benteng Surabaya tahun 1825          | 241 |
| Gambar 3.95: Peta Kota Benteng Surabaya tahun 1866          | 242 |
| Gambar 3.96: Bangunan Kantor Residen                        | 242 |
| Gambar 3.97: Peta Kota Benteng Surabaya tahun 1905          | 244 |
| Gambar 3.98: Kota Surabaya dari atas tahun 1920             | 244 |
| Gambar 3.99: Wujud Kota Lama Surabaya tepi Kali mas         | 246 |
| Gambar 3.100: Deretan bangunan di depan Jembatan Merah      | 247 |
| Gambar 3.101: Kantor Gubernur dari atas                     | 247 |
| Gambar 3.102: Batasan kawasan studi                         | 249 |
| Gambar 3.103: Figure ground Kota Lama Surabaya              | 251 |
| Gambar 3.104: Pola pergerakan Kota Lama Surabaya            | 253 |
| Gambar 3.105: Pola ruang jalan Niaga                        | 254 |
| Gambar 3.106: Pola ruang pertigaan jalan                    | 255 |
| Gambar 3.107: Pola ruang jalan menuju square Jembatan Merah | 256 |
| Gambar 3.108: Pola ruang pertigaan jalan Rajawali           | 257 |
| Gambar 3.109: Pola ruang square                             | 258 |
| Gambar 3.110: Pola ruang square Jembatan Merah              | 259 |
| Gambar 3.111: Pola Ruang pertigaan jalan Niaga              | 260 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 3.112: Pola ruang pertigaan jalan square   | 261 |
| Gambar 3.113: Pola ruang jalan lurus  | 262 |
| Gambar 3.114: Pola ruang jalan lurus  | 263 |
| Gambar 3.115: Pola ruang jalan lingkungan   | 264 |
| Gambar 3.116: Pola Pertigaan jalan utama  | 265 |
| Gambar 3.117: Pola ruang square Jembatan Merah (utama)                                  | 266 |
| Gambar 3.118: Pola ruang square sekunder  | 268 |
| Gambar 3.119: Pola ruang pertigaan/perempatan   | 269 |
| Gambar 3.120: Pola ruang pertigaan  | 270 |
| Gambar 3.121: Pola ruang pertigaan jalan utama  | 271 |
| Gambar 4.1 : Gambar Kota Colonia Agritina   | 300 |
| Gambar 4.2: Gambar Kota Lama Surabaya   | 300 |
| Gambar 4.3: Gambar Kota Naarden Amsterdam   | 301 |
| Gambar 4.4: Gambar Kota Lama Semarang   | 301 |
| Gambar 4.5: Gambar Kota Rancangan Simon Stevin  | 301 |
| Gambar 4.6: Gambar Kota Lama Jakarta  | 301 |
| Gambar 4.7: Peta Kota Roma karya Nolli  | 302 |
| Gambar 4.8: Typologi pola solid dan void  | 302 |
| Gambar 4.9: Typologi solid dan void Kota Lama Semarang                                  | 304 |
| Gambar 4.10: Typologi solid dan void Kota Lama Jakarta                                  | 305 |
| Gambar 4.11: Typologi solid dan void Kota Lama Surabaya                                 | 306 |
| Gambar 4.12: Struktur pola jalan Kota Jawa  | 307 |
| Gambar 4.13: Sistim distrik Kota Lama Jakarta   | 313 |
| Gambar 4.14: Sistim distrik Kota Lama Semarang  | 314 |
| Gambar 4.15: Sistim distrik Kota Lama Surabaya  | 315 |
| Gambar 4.16: Komparasi Visual townscape antara Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya | 316 |
| Gambar 4.17: Pergerakan ruang yang signifikan Kota Lama Jakarta                         | 321 |
| Gambar 4.18: Pergerakan ruang yang signifikan Kota Lama Semarang                        | 322 |
| Gambar 4.19: Pergerakan ruang yang signifikan Kota Lama Surabaya                        | 323 |
| Gambar 4.20: Dua square Kota Todi dan Venice  | 324 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.21: Type square Paul Zucker  | 324 |
| Gambar 4.22: Type square Camillo Sitte  | 324 |
| Gambar 4.23: Isometri hirarki square Kota Lama Jakarta                          | 328 |
| Gambar 4.24: Isometri hirarki square Kota Lama Semarang                         | 330 |
| Gambar 4.25: Isometri hirarki square Kota Lama Surabaya                         | 332 |
| Gambar 4.26: Kota Lama Noerdlingen dan rumah era Medieval                       | 333 |
| Gambar 4.27: Perkembangan wujud arsitektur Kota Lama Jakarta                    | 334 |
| Gambar 4.28: Perwujudan arsitektur Kota Lama Jakarta                            | 335 |
| Gambar 4.29: Perwujudan arsitektur Kota Lama Jakarta                            | 336 |
| Gambar 4.30: Perkembangan wujud arsitektur Kota Lama Semarang                   | 337 |
| Gambar 4.31: Perkembangan wujud arsitektur Kota Lama Semarang                   | 338 |
| Gambar 4.32: Perkembangan perwujudan arsitektur Kota Lama Semarang              | 339 |
| Gambar 4.33: Perkembangan perwujudan arsitektur Kota Lama Surabaya              | 340 |
| Gambar 4.34: Perkembangan perwujudan arsitektur Kota Lama Surabaya              | 341 |
| Gambar 4.35: Perkembangan perwujudan arsitektur Kota Lama Surabaya              | 342 |
| Gambar 4.36: Pola jalan Kota Lama Eropa   | 343 |
| Gambar 4.37: Kota Mantua  | 343 |
| Gambar 4.38: Sistim hubungan antar bangunan Kota Lama                           | 344 |
| Gambar 4.39: Komparasi pola jalan Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya      | 345 |
| Gambar 4.40: Lokasi yang signifikan di Kota Lama Jakarta                        | 346 |
| Gambar 4.41: Lokasi yang signifikan di Kota Lama Semarang                       | 347 |
| Gambar 4.42: Lokasi yang signifikan di Kota Lama Surabaya                       | 348 |
| Gambar 4.43: Lay out Isfahan Iran   | 349 |
| Gambar 4.44: Ruang jalan lurus  | 349 |
| Gambar 4.45: Type jalan lurus dan berbelok                                      | 349 |
| Gambar 4.46: Sistim hubungan antar bangunan Kota Lama                           | 350 |
| Gambar 4.47: Konfigurasi ruang dan bangunan pada ruang jalan                    | 352 |
| Gambar 4.48: Konfigurasi ruang dan bangunan pada ruang jalan Kota Lama Jakarta  | 353 |
| Gambar 4.49: Konfigurasi ruang dan bangunan pada ruang jalan Kota Lama Jakarta  | 354 |
| Gambar 4.50: Konfigurasi ruang dan bangunan pada ruang jalan Kota Lama Semarang | 355 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.51: Konfigurasi ruang dan bangunan pada ruang jalan Kota Lama Surabaya     | 356 |
| Gambar 4.52: Pola jalan Kota Lama dengan final stop                                 | 359 |
| Gambar 4.53: Pola pertemuan jalan Kota Lama   | 359 |
| Gambar 4.54: Konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan                    | 360 |
| Gambar 4.55: Konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan Kota Lama Jakarta  | 361 |
| Gambar 4.56: Konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan Kota Lama Semarang | 362 |
| Gambar 4.57: Konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan Kota Lama Semarang | 363 |
| Gambar 4.58: Konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan Kota Lama Surabaya | 364 |
| Gambar 4.59: Karakteristik Kota Lama Eropa  | 367 |
| Gambar 4.60: Konfigurasi ruang dan bangunan pada square                             | 368 |
| Gambar 4.61: Konfigurasi ruang dan bangunan pada square Kota Lama Jakarta           | 371 |
| Gambar 4.62: Konfigurasi ruang dan bangunan pada square Kota Lama Semarang          | 372 |
| Gambar 4.63: Konfigurasi ruang dan bangunan pada square Kota Lama Surabaya          | 373 |
| Gambar 4.64: Bidang batas square Kota Lama Jakarta                                  | 374 |
| Gambar 4.65: Bidang batas square Kota Lama Jakarta                                  | 375 |
| Gambar 4.66: Bidang batas square Kota Lama Jakarta                                  | 376 |
| Gambar 4.67: Bidang batas square Kota Lama Semarang                                 | 377 |
| Gambar 4.68: Bidang batas square Kota Lama Semarang                                 | 378 |
| Gambar 4.69: Bidang batas square Kota Lama Semarang                                 | 379 |
| Gambar 4.70: Bidang batas square Kota Lama Surabaya                                 | 380 |
| Gambar 4.71: Serial vision  | 388 |
| Gambar 4.72: Place  | 388 |
| Gambar 4.73: Isi  | 388 |
| Gambar 4.74: Serial vision Kota Lama Jakarta  | 390 |
| Gambar 4.75: Serial vision Kota Lama Semarang                                       | 391 |
| Gambar 4.76: Serial vision Kota Lama Surabaya                                       | 393 |
| Gambar 4.77: Place square Kota Lama Jakarta   | 394 |
| Gambar 4.78: Place square Kota Lama Jakarta   | 394 |
| Gambar 4.79: Possession in movement   | 395 |
| Gambar 4.80: Incident   | 395 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.81: Square Amorphous Kota Lama Semarang                         | 396 |
| Gambar 4.82: Square Kota Lama Semarang kehilangan makna place            | 396 |
| Gambar 4.83: Incident  | 397 |
| Gambar 4.84: Incident  | 398 |
| Gambar 4.85: Square Amorphous Kota Lama Surabaya                         | 398 |
| Gambar 4.86: Foils   | 399 |
| Gambar 4.87: Intricacy   | 400 |
| Gambar 4.88: Link 3 menara Kota Culemborg                                | 401 |
| Gambar 4.89: Square Campidoglio Roma                                     | 402 |
| Gambar 4.90: Square Taman Fatahillah Kota Lama Jakarta                   | 403 |
| Gambar 4.91: Link 3 menara Balai Kota Batavia, gereja Belanda dan Kastel | 404 |
| Gambar 4.92: Isometri link 3 menara                                      | 405 |
| Gambar 4.93: Kastel Batavia  | 406 |
| Gambar 4.94: Square Kota Lama Jakarta                                    | 407 |
| Gambar 4.95: Link gereja dan pintu gerbang kota benteng Semarang         | 408 |
| Gambar 4.96: Isometri link gereja dan pintu gerbang benteng              | 409 |
| Gambar 4.97: Sumbu antara gereja dan kawasan Pecinan                     | 410 |
| Gambar 4.98: Square Kota Lama Semarang                                   | 411 |
| Gambar 4.99: Gereja sebagai monumen publik                               | 411 |
| Gambar 4.100: Link antara bangunan Kantor Residen dan kawasan Pecinan    | 412 |
| Gambar 4.101: Link antara bangunan Kantor Residen dan kawasan Pecinan    | 412 |
| Gambar 4.102: Square Kota Lama Surabaya kehilangan makna place           | 413 |

## DAFTAR DIAGRAM

|   | Halaman |
|---|---------|
| Diagram 1.1 : Model Kerangka Pemikiran_____                             | 15      |
| Diagram 2.1 : Ratio jalan Y.Ashihara_____                               | 96      |
| Diagram 2.2 : Teori Trancik(place,linkage & Place)_____                 | 100     |
| Diagram 2.3 : Typologi Urban Solid & Void_____                          | 103     |
| Diagram 2.4 : Type kota solid & void_____                               | 104     |
| Diagram 2.5 : Diagram kota Medieval Eropa_____                          | 106     |
| Diagram 2.6 : Derajat kualitas enclosure_____                           | 107     |
| Diagram 2.7 : Derajat enclosure berdasarkan psikologi gestalt_____      | 108     |
| Diagram 2.8 : Konsep Dualisme Jawa_____                                 | 113     |
| Diagram 2.9 : Konsep Pusat_____   | 114     |
| Diagram 2.10: Konsep Mancapat dan Mancalima_____                        | 115     |
| Diagram 2.11: Konsep Pintu Pekarangan_____                              | 116     |
| Diagram 2.12: Kerangka Teoritik_____                                    | 130     |
| Diagram 4.1 : Diagram type kota solid dan void _____                    | 307     |
| Diagram 4.2 : Diagram type urban solid dan void Kota Lama Jakarta_____  | 309     |
| Diagram 4.3 : Diagram type urban solid dan void Kota Lama Semarang_____ | 310     |
| Diagram 4.4 : Diagram type urban solid dan void Kota Lama Surabaya_____ | 311     |
| Diagram 4.5 : Diagram komparasi sistim pergerakan Kota Lama _____       | 319     |
| Diagram 4.6 : Diagram hirarki ruang Kota Lama Jakarta_____              | 327     |
| Diagram 4.7 : Diagram hirarki ruang Kota Lama Semarang_____             | 329     |
| Diagram 4.8 : Diagram hirarki ruang Kota Lama Surabaya_____             | 331     |
| Diagram 4.9 : Diagram ratio D/H _____                                   | 344     |
| Diagram 4.10 : Diagram ratio D/H_____                                   | 350     |
| Diagram 4.11 : Diagram perletakan pintu pekarangan Jawa_____            | 359     |
| Diagram 4.12 : Diagram sumbu_____                                       | 402     |

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada masa penjajahan Belanda, Indonesia mengalami pengaruh *Occidental* ( Barat ) dalam berbagai segi kehidupan termasuk kebudayaan. Hal tersebut antara lain dapat dilihat dalam bentuk kota dan bangunan. Namun demikian tidak dapat dipungkiri bahwa para pengelola kota dan para arsitek Belanda, tidak sedikit menerapkan konsep lokal atau tradisional di dalam merencana dan mengembangkan kota, permukiman dan bangunan-bangunan ( Yulianto Sumalyo,1993 ). Di samping itu kemungkinan ada pengaruh *Oriental* , khususnya pengaruh Asia seperti kebudayaan Cina, Arab, India dan lain-lain.

Dihampir semua kota besar di Indonesia terutama kota-kota pelabuhan, selalu terdapat kawasan Kota Lama. Kawasan tersebut dahulu diawali dari sebuah benteng pertahanan Belanda. Setelah situasi politik dan ekonomi Belanda di Indonesia dirasakan aman dan mantap ,pada sekitar abad XIX akhirnya benteng dihancurkan dan menjadi pusat pemerintahan dan perdagangan. Dalam wilayah bekas benteng tadi berkembang pusat kota dengan bentuk dan gaya kota-kota Abad Pertengahan(*Medieval*). Kedatangan orang-orang Eropa mempengaruhi bentuknya ,sehingga mirip dengan kota Barat di Abad Pertengahan . Tata letaknya terdiri dari jalan-jalan sempit dan bangunan-bangunan terletak langsung di jalanan tanpa halaman depan.(Yulianto Sumalyo,1993).

Kita perlu mempelajari artefak Kota Lama, karena merupakan bagian dari sejarah kita . Artefak Kota Lama umumnya adalah dalam skala besar ( blok kota ), berbeda dengan peninggalan kota-kota Hindu berupa peninggalan dalam skala kecil seperti lingga, candi dan sebagainya. Artefak Kota Lama di Indonesia adalah peninggalan bentuk abad kolonialisme. Bentuk-bentuk Kota Lama meninggalkan teori-teori estetika , di mana dihasilkan dari pengalaman-pengalaman maupun bentukan-bentukan yang telah dicoba dari era *Medieval* hingga ke era *Baroque* .Dari pengalaman-pengalaman Kota Lama ini para pakar kota telah menemukan berbagai teori estetika, seperti teori *Townscape*, *Final stop*, *Sumbu* dan Teori Ruang Kota ( *Figure-ground*,*Linkage* dan *Place Theory* ). Jadi dapat dikatakan bahwa Teori Ruang Kota ini tidak dapat lepas dari Sejarah Arsitektur dan Kota , di mana restorasi sejarah seni merupakan bagian dari Teori Arsitektur ( *History of Arts* ).

Sejalan dengan perkembangan jaman bahwa kawasan kota lama pasti akan mengalami perubahan sebatas dengan pelaksanaan konservasi yang telah diterapkan pada masing-masing kota. Perubahan yang dapat dilihat pada kawasan tersebut adalah pada pelebaran jalan karena kebutuhan kapasitas kendaraan yang tidak memadai dan penataan trotoar jalan (pedestrian) yang dipaksakan dan juga rencana sektor transportasi yang menyangkut pembangunan jalan tol pelabuhan yang memotong lingkungan Kota Lama Jakarta. Fenomena yang ada pada kota-kota lama di Jawa, rata-rata menunjukkan bahwa pesatnya pembangunan mengakibatkan lingkungan bersejarah kota memiliki kepadatan cukup tinggi, disamping keadaan organisasi visual yang tidak beraturan. Ruang-ruang terbuka yang potensial hanya didapatkan pada badan jalan atau sepanjang badan sungai.

Para pelaku pembangunan pada kota lama ini, telah meletakkan dasar-dasar acuan sebagai konsep pelaksanaan konservasi. Tetapi pada kawasan kota lama ini ada suatu perbedaan potensi baik lingkungan dan masyarakatnya. Potensi lingkungan pada kawasan Kota Lama adalah bentukan-bentukan fisik yang membentuk pola spasial ruang yang khas yang hanya dimiliki oleh Kota Lama yang membentuk pola visual **Townscape** yang khas. Pola visual townscape pada kota lama ini perlu digali sejauhmana penerapan teori estetika tersebut terutama pada kota-kota besar seperti kota lama Jakarta, Semarang dan Surabaya, karena pada ketiga kota lama ini mempunyai kesamaan konsep yaitu masalah letak lokasi di Pantura dan dekat dengan kali kota yang bersangkutan, warisan peninggalan yang sama yaitu kolonial Belanda dan era pembangunan yang sama. Fenomena inilah yang menarik dalam penelitian ini, karena dapat menjadi dasar sebagai alasan mengapa daerah ini perlu dikonservasi.

Suatu kota yang baik menurut **Gordon Cullen** ( 1961 ) harus dapat menciptakan komposisi bangunan pada tikungan-tikungan, yang akan menciptakan suatu surprise tertentu, dan hubungan antara bangunan ( *relationship* ) yang akan membentuk suatu kesan meruang, sehingga apabila bangunan tersebut lebih menonjol dari pada yang lain maka akan tercipta **landmark**, serta terciptanya ruang antar bangunan sehingga terbentuk **enclosure**. Elemen-elemen kota apabila tidak tersusun dengan baik maka kota akan menjadi jelek, tidak menarik dan membosankan maka hal ini akan menjadi parameter bahwa kota tersebut mengalami suatu kegagalan. Kota yang baik



adalah suatu kota yang lingkungannya dapat membangkitkan reaksi emosional yang disebabkan oleh adanya pandangan ( *serial vision* ), *place* yang terdiri dari *sense of position* dan faktor ketinggian serta *content* ( kadar ) sehingga membentuk suatu simetri, keseimbangan ( *balance* ) dan persesuaian ( *conformity* ).

Potensi yang demikian tersebut merupakan karakter visual yang khas yang menjadikan suatu kota memiliki kekuatan untuk diingat oleh masyarakatnya. Menurut *Djefry W. Dana* ( 1990 ) bahwa kota merupakan hasil budaya manusia yang diperuntukkan bagi tempat tinggal bersama warganya. Di dalam sebuah kota, manusia menciptakan bentukan - bentukan fisik berupa bangunan , jalan ,taman maupun bentukan fisik lainnya , yang semuanya berguna untuk mempermudah kehidupannya. Selain bentukan-bentukan fisik , juga perlu diperhatikan kebutuhan manusia dalam lingkup sosial budaya , yang dapat mendukung terciptanya suasana nyaman, sehingga memungkinkan manusia betah untuk tinggal di dalamnya. Salah satu hubungan antara bentukan fisik dengan aspek sosial budaya tersebut adalah adanya nilai-nilai yang terkait dengan pandangan estetika, dan tentunya ini merupakan suatu kebutuhan yang tidak boleh diabaikan terutama dalam memberikan kenyamanan dan kenikmatan psikis hidup manusia. Di dalam nilai keindahan tersebut terkandung pengertian harmonis-serasi yang banyak menitik beratkan keadaan seimbang-selaras yang didapat dari hasil pencerapan indera manusia.

Perasaan nyaman hidup di perkotaan ini lebih banyak ditujukan kepada keserasian lingkungan dalam kaitannya dengan bentukan-bentukan fisik yang terjadi. Di samping itu, perhatian juga ditujukan kepada ruang-ruang kota yang tercipta dari adanya elemen fisik tersebut. Untuk mendapatkan suatu lingkungan yang nyaman serta harmonis, tentu perlu diupayakan partisipasi bersama seluruh masyarakat terhadap berbagai aspek dan persoalan yang terjadi . Begitu pula dengan persoalan kenyamanan hidup yang dikaitkan dengan keindahan-keserasian visual bagi suatu lingkungan. Untuk itu, dapat ditegaskan di sini bahwa suatu bentukan fisik yang tercipta di sebuah kota ternyata mempunyai pengaruh terhadap kenyamanan visual bagi warga masyarakat yang berada di dalam kota tersebut. Terganggunya kenyamanan visual sering kali dapat menimbulkan gangguan psikologis maupun sosiologis pada masyarakat, yang diwujudkan melalui aspek perilaku. Dan ini merupakan produk dari adanya proses interaksi antara kepribadian manusia

dengan lingkungan tempat tinggalnya. Upaya mendorong serta menggairahkan partisipasi masyarakat untuk dapat memahami arti kotanya akan berhasil apabila ada suatu kesepakatan dan pemahaman yang jelas dari potensi maupun masalah yang ada. Upaya ini diharapkan mampu membentuk citra yang baik bagi lingkungan kota yang ditempati, sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Kita mengetahui bahwa suatu kota, dalam perkembangannya akan mengalami proses pertumbuhan. Bermula dari suatu lingkungan permukiman kecil dengan segala aspek dan kegiatan yang terbatas, kemudian berkembang menjadi suatu lingkungan permukiman besar atau lebih dikenal dengan sebutan kota. Hal ini sejalan dengan meningkatnya aspek serta kegiatan yang diwadahi oleh kota tersebut. Untuk menjaga agar sebuah kota tidak kehilangan citra positif yang dimiliki, yaitu berupa suatu lingkungan buatan yang bermakna, maka seyogyanya harus ada usaha lebih lanjut dalam bentuk kegiatan penataan serta pengaturan bagi upaya menjaga dan meningkatkan kembali kualitas lingkungan fisik yang ada.

Sebuah kota tidak dapat dipisahkan dari adanya bentukan-bentukan fisik yang secara keseluruhan saling mengisi satu sama lain dan membentuk satu kesatuan. Elemen fisik pembentuk kota yang ditata dengan serasi merupakan hal yang harus diperhatikan dalam usaha memberi wajah suatu lingkungan sehingga didapat penampilan serta suasana yang baik. Begitu juga, elemen fisik kota yang ditampilkan menarik serta didukung oleh penampilan lingkungan sekitarnya dapat memberikan karakter yang khas bagi penampilan wajah suatu kota.

Kekacauan penampilan, yang berarti juga penurunan kualitas lingkungan, sering terjadi akibat tidak adanya suatu pola yang jelas di dalam pengaturan tata letak maupun ketataraturan-keserasian bentuk masing-masing elemen fisik yang ada. Penataan pola yang jelas, memungkinkan kita mudah untuk memahami lingkungan perkotaan, dan ini dapat membantu peta pemahaman seseorang terhadap karakter maupun citra suatu kota. Untuk memberikan kejelasan pada wajah kota, baik ditinjau dari kaidah fungsi maupun estetika -para pengelola, perencana dan juga segenap warga kota dituntut untuk selalu berusaha memperhatikan serta menjaga elemen-elemen fisik pembentuk kota yang dominan. Kejelasan wajah kota ini berpengaruh bagi terciptanya suatu

penampilan yang menarik sehingga mampu menghindari kebosanan maupun kekacauan visual dalam pemandangan di kota.

Istilah "**estetika kota**" dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan keindahan-yang di dalamnya terkandung pengertian harmonis-serasi, keseimbangan, perpaduan kesamaan maupun kontras - yang dapat ditampilkan menarik dalam sebuah kota. Keindahan dalam suatu kota merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat ditawar lagi karena manusia tidak dapat hidup wajar, layak dan nyaman tanpa adanya keindahan di dalam kotanya. Hal ini diungkapkan oleh **Paul D.Spreiregen** ( 1965 ) bahwa " keindahan dalam sebuah kota harus dipikirkan sedini mungkin dan merupakan suatu keharusan guna terciptanya kenyamanan hidup di dalam kota "

Jadi sebenarnya kota itu menjadi baik dan tidak adalah tergantung dari masyarakat kota itu sendiri. Potensi karakteristik townscape yang khas pada kawasan kota lama perlu disosialisasikan kepada Masyarakat, agar masyarakat tahu alasan kawasan tersebut dikonservasi ternyata mempunyai pola ruang visual yang khas yang hanya dimiliki oleh kawasan kota lama. Disamping konservasi itu sendiri penting sekali untuk menggali sejarah dan seni kota. Kota dalam hal ini adalah hubungannya kepada dampak masyarakat , di mana kota dengan bentuk arsitekturnya akan membentuk suatu persepsi kota yang mengakar dan gampang diingat serta dipahami. Sebagai bukti bahwa kawasan tersebut dikonservasi adalah bangunan-bangunan tersebut hingga sekarang masih terpelihara dengan baik. Sebenarnya kualitas townscape tersebut terbentuk tergantung kepada sejauh mana pembangunan kawasan kota lama tersebut menerapkan teori-teori visual estetik pada abad pertengahan yang dipengaruhi oleh pengaruh Eropa terutama pada konfigurasi ruang dan bangunan, dalam hal ini kami batasi pada teori **final stop , sumbu dan serial vision**.

Dengan memperhatikan uraian tersebut di atas maka dapat disampaikan beberapa pertanyaan penelitian yang esensial, yaitu :

- Dalam menciptakan karakteristik **Visual Townscape** pada ketiga kawasan kota lama ini ,teori arsitektur kota apa saja yang diterapkan ?
- Sejauhmana potensi dan problem kualitas konfigurasi ruang dan bangunan ?

- Apakah di dalam Kota Lama ada indikasi adopsi teori arsitektur lokal ?

## 1.2. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah :

- Mendapatkan typology konsep arsitektur kota yang membentuk karakteristik *visual townscape* pada ke tiga kawasan Kota Lama.
- Mengukur potensi dan problem kualitas konfigurasi ruang dan bangunan pada ke tiga kawasan Kota Lama tersebut.
- Mencari indikasi teori lokal pada ke tiga kawasan Kota Lama.

## 1.3. Manfaat penelitian ini adalah :

- Memasyarakatkan mengenai potensi karakteristik *Visual Townscape* pada kawasan kota lama sebagai dasar alasan kawasan tersebut perlu dikonservasi.
- Memperdalam Teori Ruang Kota dan untuk melihat apakah ada indikasi teori arsitektur lokal pada ketiga kawasan kota lama tersebut.
- Dasar dalam mewujudkan *Theories of Urban Design ( Natural Models, Otopian Models and Models from the Arts and Sciences)*.

## 1.4. Lingkup

Lingkup bahasan pada penelitian ini kami fokuskan di Kota Lama bekas benteng Kolonial terutama di pulau Jawa pada kota-kota besar : adalah Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya.

## 1. 5. Keaslian Penelitian

a .Yulita Titik Sunarimahingsih (1995), dalam rangka penyusunan thesis S2 di UGM dengan judul "**Sistim Visual di Kawasan Pusat Kota Lama ,Studi Kasus Kawasan Pusat Kota Lama Semarang**". Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif rasionalistik ,dengan menganalisa masalah digunakan metode pendekatan Sintaksis, yaitu melihat tanda-tanda visual melalui tatanan dan hubungan antar elemen (seperti yang dipakai oleh *Eisenman* dalam pendekatannya untuk melihat signifikansi dari sistim visual (dalam *Broadbent ,1980:26-264*). Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah seperti apa kaitan komponen visual satu dengan yang lainnya dalam membentuk suatu sistim visual , dan tanda-tanda visual apa yang menentukan komponen tersebut menjadi bagian dari suatu sistim , sehingga dapat memperlihatkan karakter visualnya

sebagai kawasan pusat kota lama Semarang. Penelitian ini dibatasi pada pusat kota lama yang dibatasi oleh bekas benteng, dan penelitian ini untuk melihat tanda-tanda visual dan kaitan visual di luar bangunan. Dalam melihat sistim visual ini dibedakan menjadi 2 yaitu sistim visual fasade bangunan dan sistim pemandangan. Dan penelitian ini tidak bermaksud untuk mengadakan generalisasi ataupun pembuktian, sehingga tidak ada hipotesis.

Kesimpulan yang didapat pada penelitian ini adalah bahwa :

- Dalam sistim pengaturan dan kesatuan tatanan fasade terdapat beberapa prinsip penataan fasade yaitu : jika hirarki dan aksis yang jelas pada tatanan fasade maka akan dijumpai adanya elemen /komponen yang menjadi orientasi tatanan fasade secara keseluruhan, serta adanya elemen pengikat tatanan. Dan jika hirarki dan aksis tidak jelas, maka tidak akan dijumpai elemen orientasi tatanan, dan tatanan elemen fasade secara keseluruhan diikat oleh bidang fasade tersebut. Dalam sistim kesatuan fasade, elemen /komponen yang diberi hirarki merupakan elemen /komponen yang memberikan vitalitas ; dan keseimbangan geometri yang tercipta oleh arah dan bentuk kontrapoler terlihat sangat menonjol. Pada transformasi bentuk arsitekturalnya, pengaruh kristenisasi pada abad 18 di Semarang mengakibatkan adanya mitologi gereja ke dalam ekspresi bentuk arsitekturalnya, serta orientasi bentuk dan penataan pada bentuk dan penataan arsitektur yang berkembang di Belanda sudah dimulai sejak abad 18, yang berarti lebih dahulu dari perkembangan arsitektur kolonial Belanda di Indonesia pada umumnya.
- Sistim visual kawasan tercermin melalui : Sistim pemandangan yang ditunjukkan oleh bentuk-bentuk pemandangan yang berperan sebagai petunjuk dan magnet pergerakan, serta hubungan antar titik-titik pemandangan yang membentuk kaitan visual (*visual linkage*) dan kontinuitas visual. Hubungan yang kuat antara struktur ruang kawasan dengan sistim penataan pemandangan yang berperan membentuk image, pengarah, serta pendukung struktur dan jaringan kerja kawasan.

b.Rita Walaretina (1992), dalam rangka penyusunan thesis S2 di ITB yang berjudul **"Dasardasar Implementasi Kegiatan Preserasi Historis Bangunan dan Lingkungan di DKI Jakarta, dengan studi kasus Oud Batavia - Jakarta Kota**. Penelitian yang didasarkan belajar pada pengalaman negara-negara Eropa dalam praktek kegiatan preservasi historis bangunan dan lingkungan ; maka

strategi untuk menyelamatkan lingkungan bersejarah kota adalah dengan menjadikan lingkungan tersebut sebagai obyek turisme, yang dapat menjadi sumber penghasilan bagi kelangsungan hidupnya sendiri, juga bagi devisa negara. Untuk itu dibutuhkan dasar-dasar implementasi berupa perpaduan perencanaan fisik, sosial, ekonomi dan politik yang melibatkan pemerintah, swasta dan masyarakat dan diatur oleh pranata, hukum serta ketentuan-ketentuan. Kriteria-kriteria normatif yang digunakan dalam praktek preservasi historis negara-negara Eropa dimaksudkan sebagai dasar-dasar implementasi yang dihimpun melalui studi komparasi. Dasar-dasar tersebut kemudian digunakan untuk mengevaluasi kegiatan sejenis di DKI Jakarta. Hasil yang diperoleh berupa gambaran permasalahan kegiatan preservasi historis bangunan dan lingkungan di DKI Jakarta, yang diharapkan dapat digunakan sebagai bentuk informasi bagi pemerintah, swasta dan masyarakat, untuk menentukan dasar-dasar implementasi yang tepat bagi DKI Jakarta.

## 1.6. Metoda Penelitian

### 1.6.1. Pengertian Metode Penelitian Kualitatif Pendekatan Rasionalistik

Sebagaimana tujuan penelitian, maka jenis metoda penelitian yang dipakai adalah **Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Rasionalistik**. Metode ini menurut **Noeng Muhadjir** (1996 ; 10) adalah metodologi penelitian yang melandaskan pada filsafat rasionalisme. Menurut rasionalisme, semua ilmu itu berasal dari pemahaman intelektual kita yang dibangun atas kemampuan argumentasi secara logik, bukan dibangun atas pengalaman empiri tetapi menekankan pada pemaknaan empiri; pemahaman intelektual kita dan kemampuan berargumentasi secara logik perlu didukung dengan data empirik yang relevan. Epistemologik, metodologik penelitian dengan pendekatan rasionalistik menuntut sifat holistik, obyek diteliti tanpa dilepaskan dari konteksnya; paling jauh diteliti dalam fokus atau aksentuasi tertentu, tetapi konteksnya tidak dieliminasi. Sifat holistik yang dituntut oleh pendekatan rasionalistik adalah digunakannya konstruksi pemaknaan atas empiri sensual, empiri logik atau teoritik dan empiri etik. Dalam penelitian rasionalistik perlu dikembangkan kemampuan konseptualisasi teoritik, bukan sekedar memparsiakan obyek, melainkan melihat kesatuan holistiknya. Argumentasi dan pemaknaan atas empiri (termasuk hasil-hasil penelitian terdahulu) menjadi penting sebagai landasan penelitian kualitatif berlandaskan

pendekatan rasionalisme. Metode penelitian berlandaskan rasionalisme juga mengejar diperolehnya generalisasi atau hukum-hukum baru, sehingga ilmu yang dikembangkan dengan metode penelitian ini juga termasuk ilmu nomothetik dan metode penelitian ini bertolak dari *grand-concepts*, yang mungkin sudah merupakan *grand theory*, tetapi juga ditolak kemungkinannya belum menampilkan teori besar, tetapi masih merupakan konsep besar. Konstruksi teori itu dibangun dari konseptualisasi teoritik; sebagai hasil pemaknaan emperi dalam arti sensual, logik ataupun etik. Semua itu dibangun dari berbagai ragam konsep. Proposisi atau pendapat dikonstruksikan dari sejumlah konsep. Konsep mendeskripsikan esensi dari sejumlah sesuatu. Hipotesis, tesis, teori dan juga asumsi, postulat dan aksioma adalah proposisi-proposisi bentuk lanjut yang dikonstruksikan dari banyak konsep. Ada dua konsep yaitu konsep eksistensial dan konsep idealisasi. Konsep eksistensial lebih mendeskripsikan emperi atau phenomena dan dibangun dari generalisasi bukti empirik. Sedangkan konsep idealisasi lebih banyak diwarnai oleh pandangan moral manusia dan tumbuh dari konseptualisasi teoritik ilmuwan bertolak dari indikasi empirik atau dapat juga dikatakan konsep yang dibangun atau konsep teoritik yang dibumbui oleh indikasi empirik dan konsep yang dibangun dari pandangan moralitas manusia tentang *learning society*.

#### 1.6.2. Tata Fikir Logik.

Metodologi penelitian dengan pendekatan rasionalistik mengenal tata fikir logik yang merupakan alat yang dapat menjadi pilihan yang terbuka, yang satu dengan yang lain dapat dikombinasikan untuk mengkonstruksikan sejumlah konsep menjadi proposisi, hipotesis, postulat, aksioma, asumsi ataupun untuk mengkonstruksi teori. Dalam penelitian ini kami menggunakan tata fikir logik yang terdiri dari klaster A, B dan C, dimana menurut **Noeng Muhadjir** (1996;60) klaster A adalah merupakan proses pemikiran yang mengikuti pola pikir genetik atau pola pikir historik atau pola pikir proses pengembangan. Pola fikir genetik memaknai berbagai sesuatu bertolak dari asumsi bahwa segala sesuatu itu berkembang dari yang lebih elementer ke yang lebih sempurna. Tata fikir klaster A ini setidaknya-tidaknnya dapat dikemukakan :

- a. Pola fikir evolusioner, yaitu pola fikir yang memaknai segala sesuatu itu berkembang dan melalui proses panjang.
- b. Pola fikir historik, di mana pemaknaan perkembangan dalam kaitan dengan waktu di masa lampau menjadi dominan.

- c. Pola pikir prediktif linier, yaitu memperkirakan perkembangan berikut mengikuti perkembangan linier yang lampau.
- d. Pola pikir antisipatif, adalah mengakui tentang perkembangan yang linier terduga dan tak terduga, dan dalam memprediksi masa depan pola pikir ini memasukkan idealisme.
- e. Pola pikir kontekstual, adalah melihat keterkaitan atau berpadunya perkembangan masa lampau- kini – mendatang.
- f. Pola pikir morphogenetik, adalah mengakui bahwa perkembangan itu dapat berlangsung kualitatif dan kuantitatif.

Tata fikir klaster B sedikit-tidaknya dapat dikemukakan :

- a. Pola fikir sistematis.
- b. Pola fikir fungsional, adalah esensi fungsi yang diperankannya.
- c. Pola fikir pragmatik, adalah sesuatu itu menjadi berharga bila ada kegunaannya.
- d. Pola fikir kontekstual, adalah pola fikir yang mementingkan kondisi atau situasi masa kini.
- e. Pola fikir elektik, adalah dipilihnya semua yang terbaik. Dari aliran, filsafat dan teori manapun asal lebih baik dari lainnya, itulah yang dipilih.
- f. Pola fikir utopik, adalah idealisasi sesuatu sebagai yang diharapkan atau dicitakan tetapi mungkin tidak dapat terjangkau.

Pola fikir klaster B ini juga banyak berpengaruh pada pembentukan *grand-theory* atau menjadi pola sistematisasi ilmu pengetahuan.

Tata fikir klaster C sedikit-tidaknya dapat dikemukakan :

- a. Pola fikir struktural.
- b. Pola fikir mekanistik.
- c. Pola fikir organik.
- d. Pola fikir psiko-dinamik atau sosio-dinamik.
- e. Pola fikir interaktif.
- f. Pola fikir sistematis.
- g. Pola fikir sinergik.

Pola fikir pada klaster A,B dan C tersebut di atas banyak berpengaruh dan diterapkan untuk membangun *grand-theory*, *grand-concepts* ataupun sebagai pendekatan.



### 1.6.3. Desain Penelitian Dengan Pendekatan Rasionalistik

Landasan filosofik pendekatan rasionalistik dalam metode penelitian ini relevansi dengan emperi penting, tetapi yang lebih penting adalah tertangkapnya makna di balik yang emperi. Desain penelitian rasionalistik bertolak dari kerangka teoritik yang dibangun dari pemaknaan hasil penelitian terdahulu, teori-teori yang dikenal, buah-buah fikiran para pakar, dan dikonstruksikan menjadi sesuatu yang mengandung sejumlah problematik yang perlu diteliti lebih lanjut. Kerangka teoritik tersebut setidaknya-tidaknya perlu momot dua komponen yaitu teori substantif dan hipotesis. Kebermaknaan teoritik perlu diikuti dengan kebermaknaan emperik. Upaya untuk menjangkau kebermaknaan emperik dapat dikerjakan dengan mengembangkan konseptualisasi tentang populasi dan sampel secara tepat. Pada landasan emperik pendekatan rasionalistik kualitatif sampel perlu dipilih secara purposive dan mencari makna dari pengungkapan esensinya. Fungsi populasi dalam pendekatan rasionalistik adalah untuk membuat kesimpulan generalisasi. Generalisasi dalam sangkut-paut dengan populasi adalah memakai generalisasi hasil penelitian sampel pada *parent-population* –nya adalah populasi yang tersebar di manapun yang memiliki karakteristik (teoritik) yang sama dengan sampel penelitian.

Instrumentasi pengumpulan data perlu ajeg kerangka fikirnya dengan pengambilan sampel. Bila kualitatif prosedur pengumpulan data dapat berlangsung luwes. Agar terhindar dari kondisi subyektif maka dihindari upaya tambal sulam data dan tidak mengadakan analisis ketika sedang mengumpulkan data. Teknik analisisnya perlu juga ajeg seperti instrumentasi pengumpulan data dan prosedur pengambilan sampel, bila kualitatif teknik analisis yang tepat adalah menggunakan teknik analisis data verbal dengan mencari esensi. Metodologi penelitian kualitatif rasionalistik berangkat dari pendekatan holistik berupa *grand-concept*, diteliti pada obyek spesifik dan didudukkan kembali hasil penelitiannya pada *grand-concept*-nya. Langkah metode penelitian kualitatif rasionalistik adalah :

1. Mendudukkan obyek spesifik dalam totalitas holistik.
2. Menggunakan alternatif penalaran dengan menggunakan ragam tata fikir klaster A,B dan C.
3. Hasil penelitian sampai dengan kesimpulan yang dilanjutkan dengan pemaknaan.

### 1.6.4. Penerapan Metode Kualitatif Rasionalistik Pada Penelitian Ini

Pada penerapan metode kualitatif rasionalistik pada penelitian ini kami dahului dengan :

- a. Mengadakan penjelajahan atau eksplorasi teori-teori para pakar mengenai dasar-dasar teori ruang kota yang dipakai pada kota-kota lama di Eropa dan mengadakan penjelajahan melalui literatur mengenai kota-kota lama di Belanda serta teori-teori lokal (Jawa) yang berpengaruh dalam pembentukan sebuah kota . Dari teori dan emperi tersebut maka disusunlah suatu sistematik mengenai teori ruang kota Barat dan Lokal (Jawa).
- b. Dari pendekatan teori-teori yang ada, maka dapat dirumuskan sebuah hipotesis yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini .
- c. Dengan dasar teori dan hipotesis yang ada ,maka ke tiga lokasi penelitian yang mempunyai karakteristik sama yaitu kota lama warisan bangsa Belanda kami mengadakan penjelajahan baik melalui kepustakaan dan lapangan. Mengadakan penjelajahan melalui kepustakaan yang merupakan data sekunder, kami menerapkan sesuai dengan klaster A,B dan C dan kami memilih pada metode ini yaitu : Klaster A berupa pola pikir evolusioner,historik dan kontekstual , klaster B berupa pola pikir sistimatik, fungsional dan pragmatik ,sedangkan klaster C berupa pola pikir struktural dan organik. Melalui penjelajahan di lapangan kami berusaha mencocokkan antara teori-teori yang ada dengan kondisi yang ada di lapangan dengan dasar pada hipotesis yang merupakan data primer.
- d. Setelah data primer dan sekuder di dapatkan ,maka diadakan suatu analisis dengan menggunakan *teknik analisis data verbal* dengan mencari *esensi*, yaitu dengan cara :
  - *Analisis Komparasi yaitu dengan cara membandingkan obyek penelitian dengan konsep pembanding, pendekatan ini mencakup analisis korelasi dan analisis caussal comparative. Dalam penelitian ini akan dihasilkan dua kemungkinan yaitu simpulan menyatakan bahwa konsep yang diteliti sama dengan konsep pembandingnya dan simpulan menyatakan terdapat ketidaksamaan konsep yang dibandingkan. ( Ibnu Subiyanto , Edisi 3 ; 143) .*
  - *Analisis Historis yaitu dengan menggunakan fakta atau peristiwa yang telah terjadi di masa lalu sebagai obyek analisis.Berbagai fakta dan peristiwa tersebut mempunyai latar belakang yang tidak sama ,tetapi secara keseluruhan dapat menunjukkan kesamaan pola kejadian. ( Ibnu Subiyanto ,Edisi 3 ; 143 )*
  - *Analisis Pola Skematik dengan Theory Figure-ground ( dua dimensi ) .*

- *Analisis Pola Tiga Dimensi dengan Theory Serial Vision Gordon Cullen ( sudut pandang melalui foto atau sketsa ) dan Teori Kualitas Enclosure Spreirege dan dari Paul Zucker dengan typologi square.*
- *Pengujian pengalaman ruang terhadap beberapa orang untuk mencari makna ruang.*
- e. Dari hasil pembahasan maka dibuat suatu hasil kesimpulan yang dilanjutkan dengan pemaknaan.

#### 1.6.5. Langkah-langkah Pokok Penelitian.

Penelitian ini secara garis besar dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu : tahap pertama berupa kajian pustaka dengan pemahaman teori dan empiri yang berhubungan dengan Teori Ruang Kota khususnya Kota Lama Eropa dan Sejarah perkembangan Arsitektur Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya ,sedangkan tahap kedua adalah penelitian lapangan.

Kajian pustaka berupa kegiatan :

- Mencari Metode yang tepat untuk dapat menterjemahkan dan merumuskan sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai.
- Pengumpulan data mengenai sejarah kota-kota benteng kolonial Belanda di pantura dengan kriteria yang sama.
- Penentuan lokasi kota benteng kolonial Belanda di pantura yang dapat mewakili penelitian secara umum (generalisasi ).
- Pemahaman teori dan empiri , teori ruang kota untuk Kota-kota Lama di Eropa.

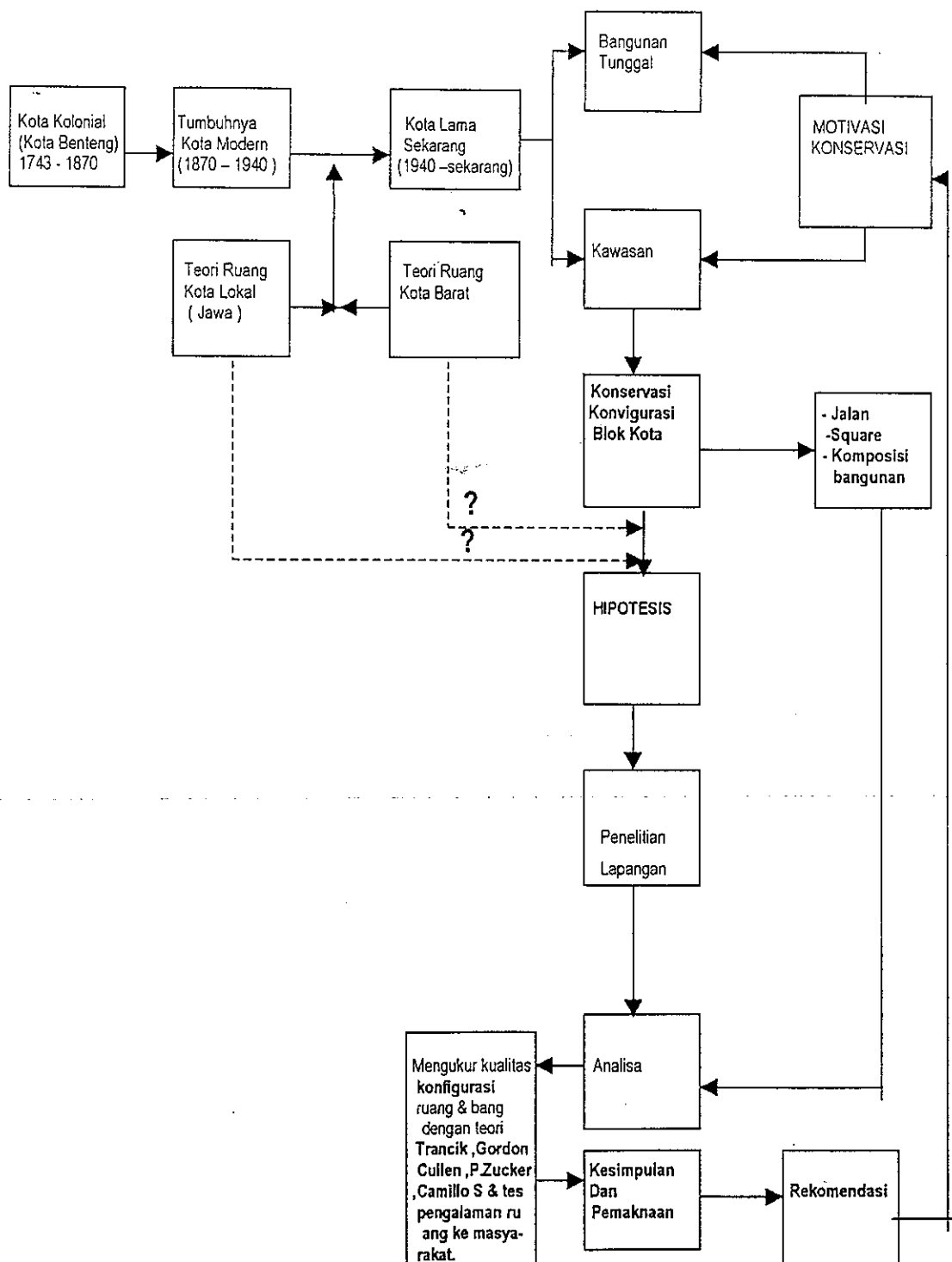
Penelitian lapangan , antara lain meliputi :

- Observasi pendahuluan.
- Pencarian data primer berupa peta.
- Dari observasi pendahuluan dengan cara naik alat transportasi , dilanjutkan dengan memilih bagian-bagian ruang yang signifikan dan terarah dengan *feedback* kepada *grand theory* Kota Lama Eropa yang ada.
- Pengamatan kembali kepada ruang-ruang yang signifikan dengan cara jalan kaki untuk mencari makna ruang dan pengalaman ruang dan diabadikan dengan foto tahap demi tahap. Yang merupakan data fisik secara visual.
- Hasil-hasil foto dan pergerakan dipetakan untuk mencari ruang yang bermakna.

Dari data –data sejarah kita analisa dengan analisa komparasi dan historis ,sedangkan dari data-data foto dan peta di atas , kita analisa dengan pola skematik teori *figure-ground* (dua dimensional) untuk mencari struktur tata ruang berupa jaringan , node dan isinya secara diagramatis dan juga mencari aspek sosial berupa teritori ( semi publik dan publik ) eksterior space(hirarki ruang). Analisa yang kedua adalah dengan analisa kinetik ( tiga dimensi) dengan sudut pandang (foto)untuk mengukur kualitas konfigurasi ruang dan bangunan dengan teori *Gordon Cullen* dan untuk melihat integrasi ruang antara arsitektur dan masyarakat dengan tiga teori ruang kota dari *Trancik* yaitu *Figure-ground*, *Linkage* dan *Place Theory*. Setelah hasil analisa yang berbasis literatur direrangkakan ,maka diadakan pengujian pengalaman ruang terhadap beberapa orang pada ruang-ruang yang bermakna ,guna mencari keobyektifan hasil analisa. Setelah itu dibuat kesimpulan yang dilanjutkan dengan pemaknaan.

Diagram 1.1

## Model Kerangka Pemikiran



## BAB II

### PEMAHAMAN TEORI DAN APLIKASI

#### 2.1. Karakteristik Kota Pada Abad Medieval ( Pertengahan)

*Paul Zucker* ( 1959; 64-66 ) menyatakan bahwa abad pertengahan dipahami sebagai periode abad IX sampai dengan XV. Konsep kota pada abad ini akrab dengan konsep jalan *irregular* , jalan yang berliku-liku dan lorong-lorong kecil dengan sudut-sudut yang tajam serta sudut-sudut tersebut sering diakhiri dengan bangunan sebagai *final stop*. Jalan-jalan yang sempit dengan banyak kejutan-kejutan visual yang menerus dan kebutuhan ruang luar sangat dirasakan betul serta bentuk square tanpa pengembangan melebar. Bangunan yang sangat mendominasi adalah gereja dan gereja dibangun sebagai struktur yang terpisah dengan tower dan menara yang fisibel.

Secara esensial kota-kota Medieval dikembangkan dari empat permulaan yang berbeda :

- Dari eksistensi kota Roma ,pemeliharaan *the old plan* dalam skema pembangunan kembali jalan-jalan mereka.
- Sekitar eksistensi kastel, biara atau struktur gereja yang bebas , area kebebasan lokal mereka menjadi inti untuk perluasan kemudian.
- Untuk alasan yang bermacam-macam dialokasikan pusat pemasaran barang pada persimpangan ,atau menyeberangi sungai atau pelabuhan.
- Seperti baru menemukan dan mengatur komunitas.

Pola kota memperlihatkan kepada *the Roman gridiron* yang tanpa banyak perubahan dan kota kemudian tumbuh sekitar kekuatan fisik inti ,kompleks biara atau struktur gereja individual . Kota dikembangkan dalam hubungannya dengan keberadaan sebelumnya, lebih atau kurang dipisahkan *kathedral* dan *market square* umumnya diperluas secara lateral ke *kathedral*. Keberadaan dua square paralel yang dipisahkan dimana salah satu ditempatkan di muka gereja sebagai *parvis* tak berdekatan satu sama lain ,sedang yang satunya lagi pada jarak tertentu sebagai *market square*.

Type-type pokok morfologi square adalah sebagai berikut :

- *Market square* adalah sebagai perluasan jalan utama.
- *Market square* adalah sebagai perluasan menyamping dari jalan utama.
- *Square* di pintu gerbang kota.

- *Square* sebagai pusat kota.
- *Parvis*
- *Square* yang dikelompokkan.

*Paul Zucker* (1959 ; 1) mengatakan bahwa *square* di *St.Peter's Square* di *Roma*, *St.Mark's Square* di *Venice* dan *the Place Vendome* di *Perancis* adalah sebagai seni lukisan, patung atau karya seorang arsitektur . Hubungan antara ruang terbuka *square*, bangunan sekeliling *square* dan garis langit bangunan atas kreasi-kreasi orisinal pengalaman emosional dapat membedakan pada pengaruh yang kuat atas karya seni yang lain.

Sejak dekade yang lalu para perencana kota mempunyai perhatian utama pada beberapa problem diantaranya :

- Penggunaan tanah (*land use*).
- Perbaikan trafik dan komunikasi secara umum
- Zoning
- Hubungan antara pemukiman dan area industri.

Pertimbangan-pertimbangan ini mempunyai sudut pandang yang mendasar tentang ***pentingnya square*** sebagai faktor dasar pada rancangan kota, sebagaimana ***jantung kota***. Fungsi fisik dan psikhologikal dari *square* ini tidak tergantung pada ukuran atau skala. *Square* menggambarkan secara aktual sebuah psikhologikal ***tempat parkir*** dalam ***civic landscape***. Fungsi psikhologikal *square* ini adalah betul untuk saat ini dan masa yang akan datang ,di mana hal ini telah dimiliki pada masa yang lalu. Beberapa pertimbangan fungsional telah mempengaruhi lebar,panjang, dan kedalaman dari jalan dan *square*, arah mereka dan hubungan mereka pada waktu dahulu dan sekarang adalah sama. Begitu juga dikatakan bahwa perencanaan pada waktu sekarang secara fungsional adalah kuat dari pada keberadaannya pada era sebelumnya. ( *Paul Zucker ;1959;2*). Keberadaan *square* kota pada saat ini dicatat sebagai suatu peta (*map*) yang secara aktual tidak lebih dari pada rencana *void* , area kosong dalam jaringan jalan .Mereka dibedakan dari area yang lain di kota oleh :

- Struktur yang kosong.
- *Square* yang relevan secara artistik adalah tidak hanya sekedar *void*, mereka menggambarkan organisasi ruang , dan sejarah *square* yang secara aktual mengandung arti sejarah ruang sebagai sesuatu subyek dari kreasi artistik.

Istilah ruang secara umum digambarkan sebagai unsur tiga dimensional yang diperluas kepada fungsi yang lebih spesifik. Pengertian struktur organisasi ruang sebagai kerangka aktivitas manusia didasarkan atas beberapa faktor :

- Hubungan antara bentuk-bentuk dari bangunan sekelilingnya.
- Keseragaman atau keberagaman mereka.
- Dimensi yang absolut mereka dan kerelatifan proporsi mereka pada perbandingan lebar dan panjang dari area terbuka.
- Sudut dari jalan-jalan masuk.
- Penempatan monumen.

Secara kontras, square telah tumbuh secara organik, sedangkan square yang direncanakan sering memperlihatkan sebagai penetapan desain arsitektur individual yang jelas.

Ruang dirasakan dengan kelimitan visualisasinya dan dengan pengalaman pergerakan (*kinesthetik experience*) seperti sensasi dari pergerakan mereka. Pada ungkapan “ **Penekanan Visual ( Visual Tension)** ” sensasi kinetik dan visual persepsi dipadukan sangat kuat – dan secara sadar kesenangan *townscape* sebagai pengalaman sristik hanya dari penekanan visual ini. Masyarakat dalam pergerakannya dipengaruhi dan ditunjukkan oleh batasan tiga dimensional dan garis struktural dari perbatasan tersebut , dengan kata lain penekanan secara umum menjadi sebuah petunjuk tekanan dinamis yang spesifik, jika batasan –batasan ini adalah struktur arsitektural ,menggunakan tekanan dan penahan serta rangsangan volume dan ukuran mereka dan secara langsung mempunyai reaksi pada ruang sekitarnya. Kemudian untuk square, tiga elemen pembatas ruang adalah :

- Deretan struktur sekeliling.
- Perluasan lantai.
- Lingkungan/bidang atau bulatan imajiner di atas langit.

Bentuk dari pada tiga elemen pembentuk ruang adalah kerangka arsitektural, lantai dan langit-langit , tentu sangat menyakinkan ditetapkan oleh **lay out dua dimensional dari square.** ( *Paul Zucker 1959 ;7* ). Tiga faktor –faktor ini yang menghasilkan efek akhir tiga dimensional yang mungkin berubah-ubah di dalam diri mereka sendiri , diantaranya :

- Struktur sekelilingnya mungkin dengan tinggi yang seragam atau proporsi dan desain mereka yang mungkin berbeda.



- Mereka mungkin kurang atau lebih koheren ( bertalian/berhubungan).

Lantai adalah sebagai faktor penting yang sama dari perwujudan square yang mungkin homogen pada perluasan tekstur ( *pavement* ) , atau mungkin diartikulasi oleh kelandaian ,tangga dan level yang berbeda . Pola permukaan mungkin menyatu atau dipisahkan kerangka struktur vertikal. Langit sebagai plafond dari square ,walaupun jauh memberikan batas visual yang kemurnian karakter khayalnya dibatasi secara estetik ruang dari square yang hanya sebatas ditentukan bangunan sekelilingnya atau dengan lantai ( *pavement* ). Kesan subyektif dari ketinggian langit yang pasti adalah diakibatkan oleh pengaruh mempengaruhi dari ketinggian sekeliling bangunan dan perluasan ( lebar dan panjang ) lantai. Kekuatan tersebut dipengaruhi oleh kontur bagian atap dan ujung atap/nok rumah,cerobong asap dan tower. Secara umum ketinggian atas penutup square diimajinasikan sebagai tiga sampai dengan empat kali ketinggian dari gedung yang paling tinggi pada square. Hal tersebut terlihat pada ketinggian yang lebih di atas square yang didominasi oleh bangunan yang menonjol.

*Paul Zucker* ( 1959;10) mengatakan bahwa di dalam perkembangan square telah dibuktikan pola dasar square adalah ditetapkan struktural, bahwa square adalah secara spatial dan bukan secara fungsional. Pola dasar ini, tidak semua teoritikal abstraksi menjadi hidup dan nyata segera setelah suatu tipikal visual dicontohkan. Square mungkin diklasifikasikan sebagai berikut :

- *The Closed Square : space self – contained.*
- *The Dominated Square : space directed.*
- *The Nuclear Square : space formed around a center.*
- *Grouped Squares : space unit combined.*
- *The Amorphous Square : space unlimited.*

Square individual sering melahirkan dua type karakteristik ini ,dan hal tersebut tergantung pada titik pandang, misalnya *St.Mark's Square* di *Venice* adalah pertama-tama dipandang sebagai *Closed Square* atau sebagai satu elemen *the Grouped Squares* dari *Piazza* dan *Piazzetta* ; atau *New York City's Rockefeller Center* adalah *Closed Square* atau *Dominated Square*.

## □ THE CLOSED SQUARE

Elemen-elemen utama perwujudan *Closed Square* adalah *lay out* nya berupa segi empat (*quadrangle*) , bujur sangkar (*rectangle*) , lingkaran (*circle*) atau bentuk geometrik yang lain. Kesamaan yang penting adalah pengulangan rumah-rumah yang identik atau type-type rumah. Keseragaman yang demikian dibutuhkan untuk menyatakan secara tidak langsung kemonotonan, manakala hanya satu type tunggal struktur yang diulang di sekeliling square. Apabila terdapat dua atau lebih selang-seling type struktur ,maka aksesoris kekayaan arsitektur difokuskan pada sudut-sudut atau pada bagian pusat dari masing-masing sudut ,atau kerangka jalan sekeliling square.

Selanjutnya kesan meruang square tergantung pada :

- Perbedaan pada skala unit-unit individual.
- Kekontrasan struktur yang lebih tinggi dan yang lebih rendah.
- Hubungannya kepada lebar dan luas dari area horisontal.
- Lokasi monumen ,air mancur dan sebagainya.
- Variasi pada dekorasi arsitektural.

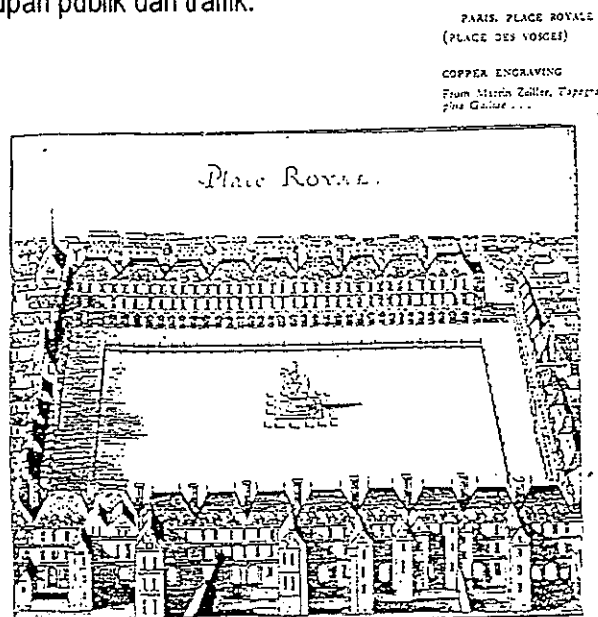
Dalam organisasi ini, keseimbangan spatial square akan selalu dicapai oleh persamaan kekuatan horisontal dan vertikal. Masing-masing fasade memenuhi fungsi ganda yaitu :

- Bagian dari struktur individual.
- Bagian bentuk dari aturan umum *Urban Spatial*.

Perbedaan pada bentuk style adalah faktor penting yang kedua dan elemen tunggal arsitektural boleh berubah. Serambi panjang biara Medieval "*Monreale*" dan *Inner courtyard* "*Palace of the Doges*" di Venice , walaupun berbentuk *enclosure square* tapi bukan "*Square*" dari titik pandang rancangan kota. Mereka hanya menggambarkan elemen-elemen organisasi arsitektural yang komprehensif dan berbeda dari square pada fungsi sosiologi mereka dengan tidak memberikan pelayanan kehidupan publik dan trafik.

Gambar THE CLOSED SQUARE  
THE PLACE DES VOSGES , di Paris  
Sumber : Paul Zucker ( 1959; PL.1 B ).

Gambar 2.1.



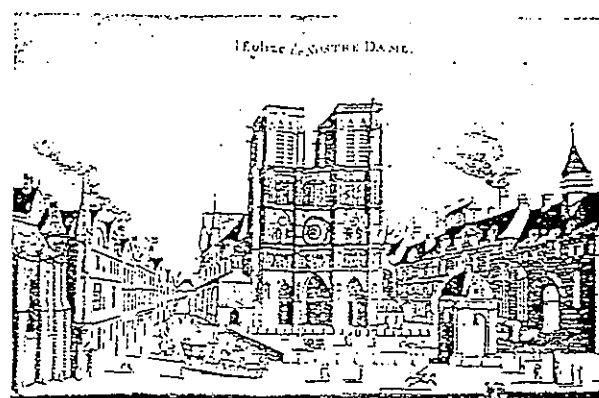
### □ THE DOMINATED SQUARE

*The Dominated Square* dikarakteristikan oleh satu struktur tunggal atau kelompok bangunan ,yang mana diarahkan ke ruang terbuka (*open space*) dan seluruh struktur sekelilingnya dihubungkan dengan yang lain. Bangunan yang menonjol mungkin gereja – *parvis Medieval* menggambarkan contoh yang paling nyata dari *Dominated Square* , atau struktur monumental yang lain ,istana, hall kota yang secara arsitektural dikembangkan air mancur (*fountain*) dan theater . Pada beberapa kasus, kekuatan volume ruang langsung berhubungan dengan area terbuka, umumnya arah jalan utama terbuka ke dalam square membentuk sumbu ke arah bangunan yang menonjol dan perspektif bangunan sekeliling maupun struktur dominan yang menarik ,menghasilkan penekanan spatial square serta pemaksaan terhadap yang memandang untuk bergerak ke arah dan untuk melihat pada arsitektur yang menonjol.

Contoh yang paling nyata mengenai hubungan antara bangunan yang dominan dan keberadaan square di parvis ,yang secara orisinil merupakan area kosong yang yang membentuk enclose sebelum gereja, seperti di parvis orisinil Medieval dari *Notre Dame Cathedral* di Paris adalah contoh yang paling bagus untuk hubungan ini.

Gambar THE DOMINATED SQUARE  
PARIS, NOTRE DAME CATHEDRAL AND PARVIS  
Sumber : Paul Zucker ( 1959 ; PL 2 ).

Gambar 2.2



PARIS, NOTRE DAME CATHEDRAL AND PARVIS

ABOVE: BEFORE ITS REMODELING  
IN THE NINETEENTH CENTURY  
COPPER ENGRAVING

From Martin Zoller, *Topographie Göttinger* ...

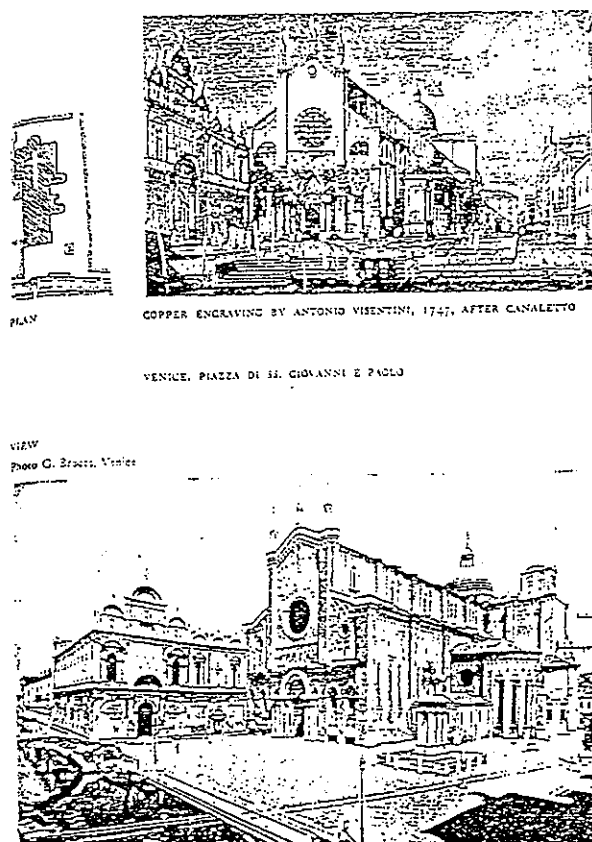
## □ THE NUCLEAR SQUARE

Ruang dapat berdiri sendiri (*the self-contained space*) dari *closed square* dan dengan mudah dapat dirasakan bahwa ruang dibentuk oleh kontinuitas bangunan di sekelilingnya. Hal ini ditunjukkan melalui daya tarik visual dari struktur yang menentukan atau vista yang dominan. Bentuk spatial nuclear square adalah sebuah kesatuan yang lahir, walaupun kerangka deretan bangunan yang menerus atau tanpa dominasi struktur yang frontal, sepanjang ada nucleus, kekuatan aksen vertikal- sebuah monumen, air mancur,ugu- kekuatan cukup untuk mengisi ruang sekitar dengan sebuah tekanan yang dibentuk secara bersama-sama, maka kesan square akan terbangkitkan.

Contoh yang paling kuat untuk *nuclear square* adalah *The Piazza di SS. Giovanni E Paolo* dengan *Verrocchio's Colleoni Monument* di *Veniece*. Kadang kita akan keliru dalam menilai mengenai keberadaan air mancur,ugu atau monumen lain dalam square sebagai bentuk ruang nukleus dari arah tiga dimensional seperti pada : kolom bangunan *the Place Vendome di Paris*,ugu obelisk pada *St. Peter's Square di Roma* – mereka tidak menghasilkan *nuclear square* tetapi hanya berkontribusi kepada kesan *closed* yang lain, *dominated square* atau *combined square*.

Gambar NUCLEAR SQUARE  
VENICE, PIAZZA DI SS. GIOVANNI E PAOLO  
Sumber : Paul Zucker ( 1959 ; PL. 37 )

Gambar 2.3



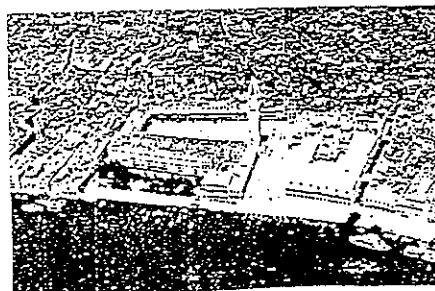
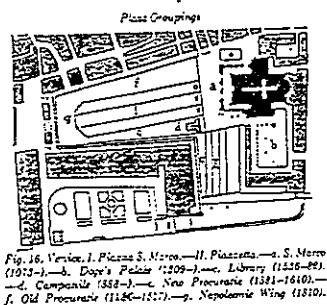
## □ GROUPED SQUARES

*Grouped squares* adalah square individual yang disatukan secara orisinal dan secara estetik dengan square yang lain ke dalam satu keseluruhan yang komprehensif. Keberadaan kombinasi ini pada bentuk-bentuk yang bervariasi, di mana ada empat macam yang sering terjadi yaitu :

- Sekuen square, perbedaan pada ukuran dan bentuk, berkembang hanya dalam satu arah, karena itu membentuk sumbu lurus, misal : *Imperial Fora di Roma*.
- Pada organisasi *non-axial*, square terbuka yang lebih kecil dengan satu sisinya pada square yang lebih besar, juga sumbu tunggal untuk masing-masing square bertemu di sudut yang tepat, misal : *the Piazza dan Piazzetta di Venice*.
- Tiga kelompok square dengan bentuk yang berbeda dan proporsi sekeliling dengan satu bangunan yang dominan, misal : *the Palazzo Podesta di Bologna*.
- Square dihubungkan dengan yang lain tanpa hubungan langsung secara fisik. Dengan kata lain square individual menjadi pola yang koheren, meskipun mereka dipisahkan oleh blok bangunan atau jalan. Ruang yang tidak langsung ini mungkin diikat dengan cara yang berbeda, seperti pada era Medieval yang suka pada irregular dan *link* yang kuat, misal : massa menara gereja yang mendominasi masing-masing square di *Johanniskirche and the Sand di Luneburg*.

Gambar Grouped Square  
PIAZZA SAN MARCO PLAN, VENICE  
Sumber : Paul Zucker ( 1959 ; PL 4 B ).

Gambar 2.4



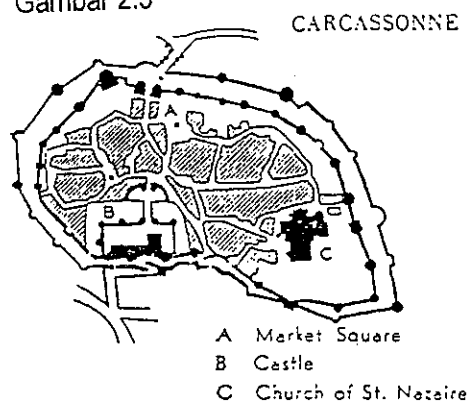
## □ THE AMORPHOUS SQUARE

Definisi *Amorphous* adalah kurang membentuk, tidak terorganisir, tidak mempunyai bentuk yang spesifik – hal tersebut tidak menggambarkan kualitas estetik atau kemungkinan estetik. Seperti di *New York's Washington Square* yang direncanakan sebagai bentuk empat persegi panjang yang teratur (*regular rectangle*), dan dikerangkakan oleh bangunan-bangunan pada semua sisi, tetapi masih belum sebagai "*closed square*". Dimensi dari pada square juga besar, proporsi struktur-struktur sekelilingnya juga heterogen dan tidak teratur serta kontradiksi terhadap lokasi dan ukuran dari *the Small Triumphal Arch*, juga tidak cocok pada semua faktor-faktor yang telah diberikan yang menghasilkan kesan yang tidak menyatu. Skala yang tidak proporsional akhirnya memusnahkan seluruh kemungkinan estetik.

Menurut *Arthur B. Gallion* (1950; 33-36) mengatakan bahwa kota-kota *Medieval* abad XII dan XIII biasanya mempunyai pola jalan *irregular* dan dinding yang tebal. Kota permulaan *Medieval* adalah didominasi oleh gereja atau biara dan istana raja. Plaza gereja menjadi *market place* dan kewarganegaraan yang diberikan atas masyarakat dan serikat pedagang yang telah didirikan, Hall kota dan hall serikat pekerja telah dibangun pada atau berdekatan kepada *market plaza*. Kastel dikelilingi oleh bentengnya sebagai pertahanan terhadap musuh yang merasuk ke kubu utama dan pintu masuk kota.

Gambar di bawah adalah menunjukkan kota-kota *Medieval* abad XII dan XIII yang biasanya mempunyai pola jalan *irregular* dan dinding yang tebal. Carcassone telah direstorasi oleh *Viollet-le-duc* pada abad XIX. Di dalamnya kita lihat Kastel (B) dengan parit dan dindingnya, Market Place (A) dan gereja St. Nazaire (C).  
Sumber: A.B.Gallion, the Urban Pattern

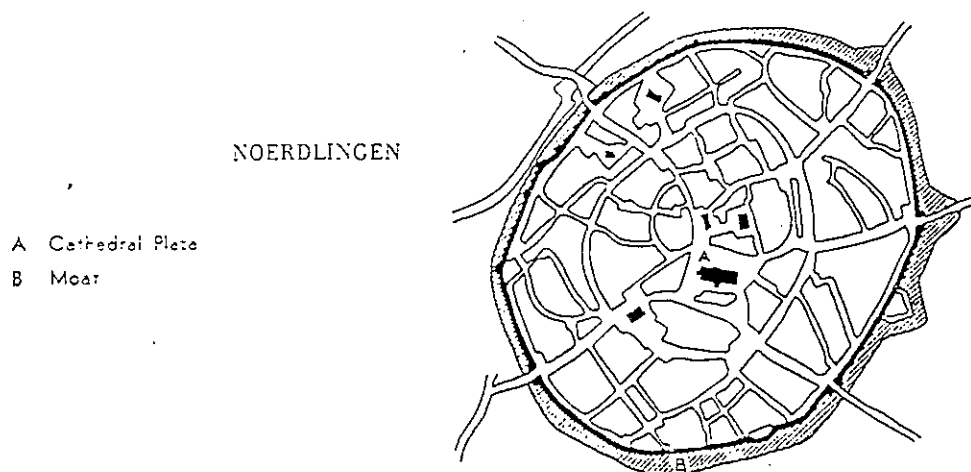
Gambar 2.5



Gambar di bawah adalah denah dari Noerdlingen yang memperlihatkan pola radial dan lateral dari jalan irregular dengan plaza gereja sebagai focal point utama untuk kota. Kota Abad Pertengahan tumbuh dalam batasan dinding benteng. Pada saat populasi adalah kecil, ada ruang di dalam kota, tetapi ketika terjadi peningkatan populasi, bangunan-bangunan mengumpul lebih erat dan open space terisi.

Sumber : A.B.Gallion, the Urban Pattern

Gambar 2.6

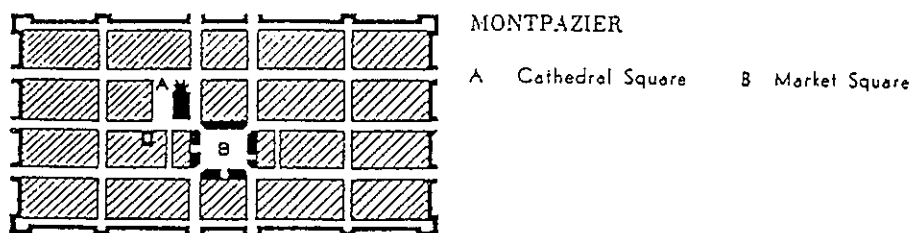


Gambar di bawah adalah denah Montpazier.

Sejak abad XIII dan XIV kota-kota koloni telah ditemukan oleh kerajaan-kerajaan muda untuk mempertahankan perdagangan mereka dan memberikan keamanan militer. Mereka telah menggambarkan penempatan site yang lebih sempurna (settle) dan the regular plan adalah sebagai perbedaan yang jelas kepada perkembangan informal dari kota medieval yang normal.

Sumber : A.B.Gallion, the Urban Pattern

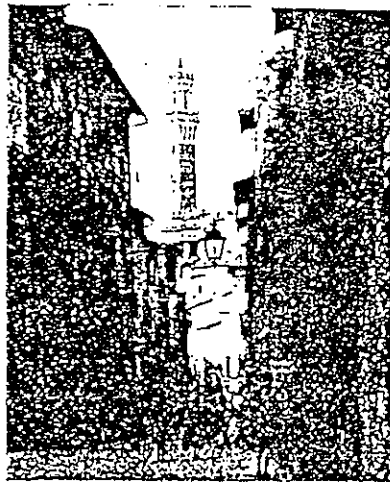
Gambar 2.7



Gambar di bawah adalah memperlihatkan vista informal untuk kota Medieval. Jalan-jalan adalah yang utama untuk masyarakat pejalan kaki.

Sumber : A.B.Gallion, the Urban Pattern

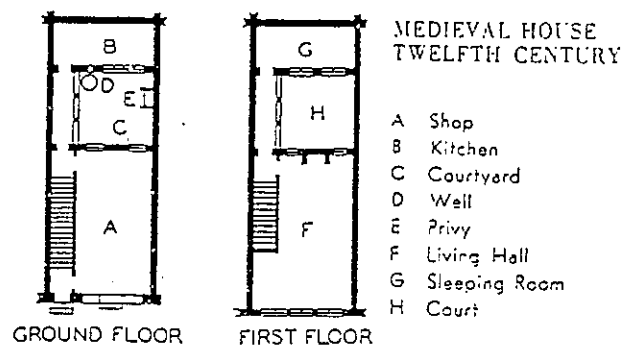
Gambar 2.8



Gambar rumah tinggal pada abad Medieval rata-rata rumah tinggal pada masa itu adalah dua lantai

Sumber : A.B.Gallion, the Urban Pattern

Gambar 2.9





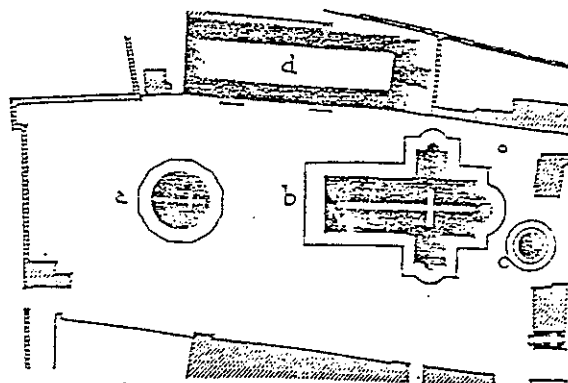
## 2.2. Plaza , Monumen dan Bangunan Pada Masa Abad Pertengahan.

### 2.2.1. Hubungan antara Plasa( Square), Monumen dan Bangunan.

Teori Murni mengenai square kota yang dikatakan oleh **Camillo Sitte 1889** (dalam R.Collins,1986;154) bahwa di dalam abad pertengahan dan **Renaissance** fungsi dari pada square kota pada waktu itu masih vital dan fungsional untuk kehidupan masyarakat dan juga terdapat hubungan antara square dan bangunan-bangunan publik di sekelilingnya.

Dapat dipertimbangkan bahwa andil kehidupan masyarakat secara kontinyu yang dilaksanakan di plasa tersebut adalah sangat signifikan sebaik hubungan yang alami antara square dan struktur monumental yang mereka kerangkakan. Fungsi-fungsi **Agora** atau **Forum** di satu sisi dan **Market Place** di sisi lain telah dipelihara dan sepertinya ada keinginan untuk mempersatukan gedung-gedung terkemuka pada sebagian besar yang ada di kota serta menghiasi pusat kegiatan masyarakat tersebut dengan air mancur, patung dan monumen dan hasil karya seni yang lain sebagai bukti kemasyhuran sejarah. Prinsip-prinsip artistik yang diterapkan adalah seperti yang pernah dipakai pada masa lampau yang mirip seperti pada hasil karya seni pada **Acropolis Athena**.

Penempatan monumen untuk kota lama pada masa abad pertengahan adalah pada sekeliling tepi dari publik square dengan bergabung dengan elemen yang lain dan dengan karakter lebih ke arah utara ; dan khususnya untuk penempatan **market fountain** terletak pada square yang bebas dari trafik . Dua prinsip ini seringkali saling berhubungan. Elemen-elemen ini selalui menjauhi terhadap trafik kendaraan, menjauhi terhadap pusat dari plasa dan pada umumnya pusat sumbu , dengan cara demikian adalah untuk mencapai efek-efek artistik yang menyenangkan. Hal ini adalah untuk mencapai bagaimana antara kebutuhan trafik dan estetik dapat dipenuhi secara bersamaan, yaitu keinginan menikmati pemandangan visual yang tidak terganggu oleh trafik. Hal tersebut adalah mengikuti kemurnian estetik yang mempertimbangkan bahwa monumen-monumen harus diletakkan disamping pusat sumbu sebagaimana yang dilakukan pada kasus-kasus kota kuno Mesir.



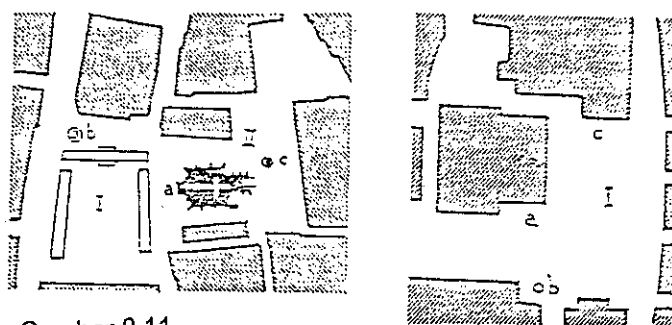
Gambar 2.10

Gambar The Piazza del Duomo di Pisa masing-masing elemen saling berhubungan di dalam square yaitu antara : a. Baptistery- b.Cathedral - c. Leaning Tower d.Campo Santo.

Sumber : Camillo Sitte

### 2.2.2.Kebebasan Dari Pada Kedudukan Pusat Square.

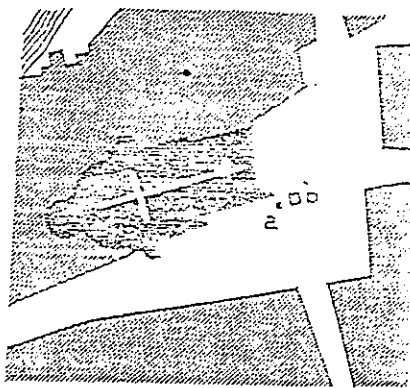
Dikatakan oleh *Camillo Sitte 1889* (dalam R.Collins,1986;163) bahwa aturan untuk menunjukkan pusat square tidak harus dengan monumen dan air mancur ,tetapi dapat juga dengan bangunan -bangunan khususnya **Gereja** , yang mana sekarang hampir tanpa kecuali selalu diletakkan di tengah-tengah square dengan cara yang sangat kontras. Berdasarkan penelitian yang seksama di Italy ,letak gereja tidak dibangun sebagai bangunan tunggal. Suatu square di Italy menjadi sangat penting diakibatkan oleh adanya hubungan antara gereja dan struktur yang lain pada salah satu sisi atau membentuk **enclose** terhadap square dengan menempelkan dua sisi atau tiga sisi dinding gereja. Dari hasil penelitian dari 255 gereja di Roma , didapat suatu lay out yang bermacam -macam yaitu 41 gereja satu sisi dindingnya menempel pada gedung lain, 96 gereja dua sisi dindingnya menempel pada gedung lain, 110 gereja tiga sisi dindingnya menempel pada gedung lain , 2 gereja empat dindingnya dihalangi oleh gedung lain dan 6 gereja pada posisi bebas atau bangunan tunggal (**freestanding**) . Contoh-contoh perletakan gereja yang salah satu ,dua atau tiga sisi menempel dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



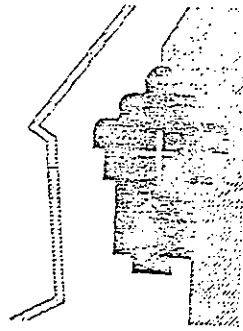
Gambar 2.11

Gambar di atas menunjukkan pusat square yang tidak harus berada di tengah-tengah plaza, yang dapat dilihat penempatan fountain pada kode.c dan b.

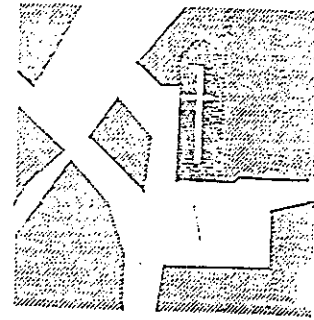
Sumber : Camillo sitte



Padua: Piazza del Santo.  
a. Column.—b. Statue of Gattamelata.  
(From Martin)



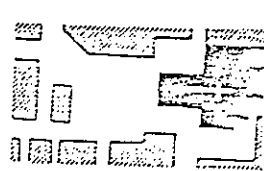
Padua: S. Giustina



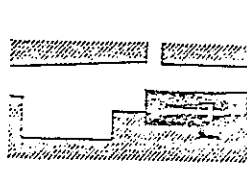
Padua: Piazza Penaroca  
with Carmine church. (From Martin)

Gambar 2.12

Contoh gambar gereja yang salah satu sisi, dua sisi atau tiga sisi menempel pada bangunan lain, sehingga kedudukan pusat square tidak berada di tengah-tengah.  
Sumber : Camillo Sitte



Verona: Piazza  
del Duomo



Verona:  
S. Fermo Maggiore

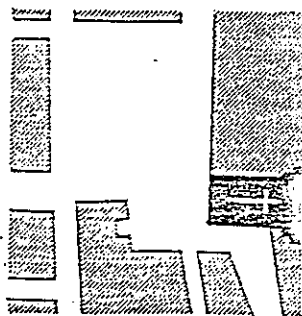


Verona:  
S. Anastasia

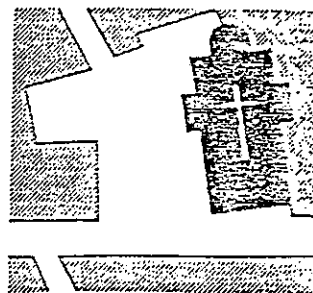
Gambar 2.13.

Gambar di atas memperlihatkan kepada dinding gereja yang menempel pada bangunan lain sehingga sumbu Square tidak terbentuk.  
Sumber : Camillo Sitte

Maksud utama dari pada letak gereja yang menempel ke gedung lain adalah untuk memperlihatkan kreasi ukir-ukiran, trafik pada square sangat efektif dan situasi gereja menghasilkan suatu suasana yang tenang serta masing-masing square mempunyai sejarah sendiri-sendiri.



Piacenza: Piazza del  
Duomo

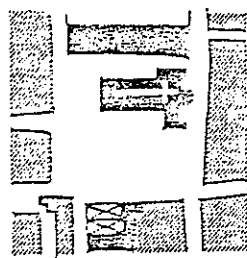


Palermo: S. Cita

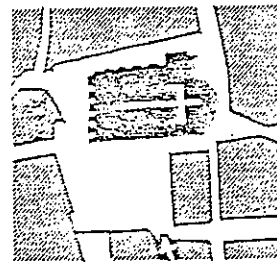
Gambar gereja yang dindingnya menempel ke bangunan lain dan menunjuk pusat square yang tidak beraturan  
Sumber : Camillo Sitte

Gambar 2.14

Dari 6 gereja yang berbentuk bangunan *freestanding*, 2 gereja diantaranya adalah berfigur modern yaitu *Protestan* dan *Anglican*, sementara 4 gereja yang lainnya letaknya gereja agak menyudut ke samping plasa (square). Penempatan gereja seperti ini tidak sesuai dengan model modern, sebagaimana penempatan monumen, rencana pusat gereja harus berhubungan tepat pada pusat square gereja. Berkenaan dengan hal tersebut, maka di Roma berlaku aturan bahwa gereja tidak pernah didirikan sebagai struktur yang *freestanding*. Bentuk lay out gereja yang menyudut ke samping bangunan lain tetapi *freestanding* dapat dilihat dibawah ini :



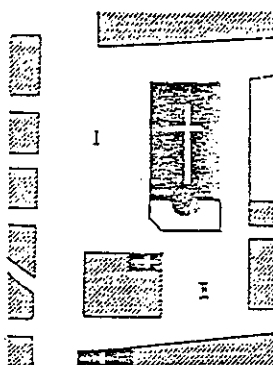
Lucca: S. Michele.  
[From Martin]



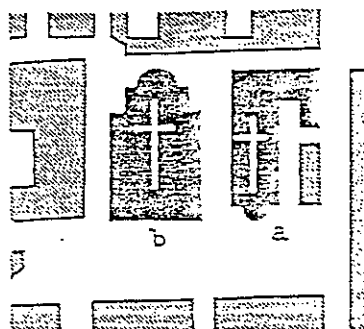
Vicenza: Piazza del Duomo.  
[From Martin]

Gambar di atas menunjukkan posisi bangunan gereja freestanding, tetapi kedudukannya tetap menepi ke bangunan lain.  
Sumber : Camillo Sitte

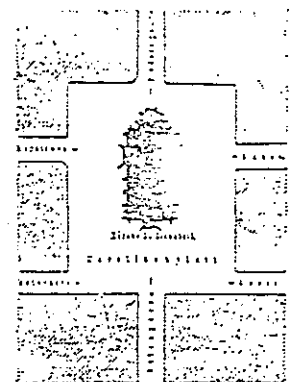
Gambar 2.15



Palermo: I. Piazza del Duomo (della Cattedrale).—II. Piazza degli Sette Angeli



Brescia: Piazza del Duomo with old (a) and new (b) cathedrals



Vienna: Karolinenplatz.  
[From Stiibgen]

Gambar berbagai bentuk posisi gereja freestanding  
Sumber : Camillo Sitte

Gambar 2.16

### 2.2.3. Bentuk Enclose Pada Publik Square

Plasa atau Publik Square menurut **Camillo Sitte 1889** (dalam R.Collins,1986;170) adalah ruang kosong yang dibentuk oleh sejumlah bangunan yang dibatasi oleh empat buah jalan . Dalam membentuk ruang kosong ini harus dipertimbangkan unsur-unsur kesehatan dan teknik-teknik yang lain. Secara estetik pada ruang kosong tersebut harus ditambahkan hiasan dalam makna dan karakter serta merupakan ruang yang mempunyai karakter ruang **enclose**.

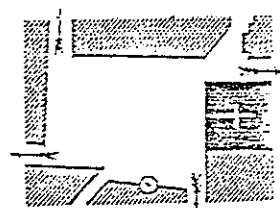
Para perancang kota modern tidak sadar bahwa hal ini paling penting dan secara nyata merupakan prasyarat yang esensial untuk efek-efek artistik. Untuk mencapai suatu kondisi enclose ruang yang jelas ,harus ditopang dengan ruang eksisting jalan yang dekat dan persyaratan traffik yang sedang. Contoh berikut ini adalah sebuah ruang yang dibentuk dengan cara melubangi massa beberapa rumah dan ruang tersebut berhadapan kepada struktur monumental. Hal ini menunjukkan sebuah susunan yang cukup untuk menjawab kebutuhan yang sungguh-sungguh dari **encloser** yang menerus pada massa gedung tersbut. Pada motif enclose seperti ini maka **view** adalah sangat terbatas, setidaknya-tidaknya sepanjang garis penglihatan yang mengarah ke bangunan utama. Kepaduan vista ini juga direncanakan bagi sesuatu yang tidak dapat dilihat dari luar plasa dicapai dengan berbagai cara dan menghasilkan vista yang indah manakala plasa tersebut dirancang sebagai **final shaping**.

Gambar enclose di plaza S.Giovanni di Brescie  
Sumber : Camillo Sitte 1889.

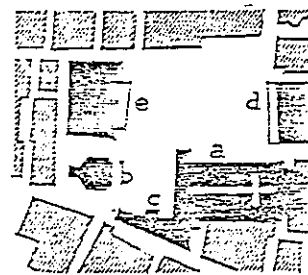
Gambar 2.17



Bentuk-bentuk **enclose** yang lain dengan cara mengembangkan jalan pada sudut-sudut **square** dengan memperhatikan efek-efek vista dengan cara membuat patahan pada sudut jalan . Ciri-ciri ini adalah merupakan ciri perancangan kota lama. Bentuk plasa yang berbentuk seperti daun turbin dengan kualitas visual yang dihasilkan adalah sangat baik karena enclosure yang dihasilkan secara keseluruhan adalah menyatu dengan pandangan vista yang kontinuitas dan tidak terputus ,sebab bangunan-bangunan di plasa tersebut akan tampak tumpang -tindih apabila kita melihat dari samping.



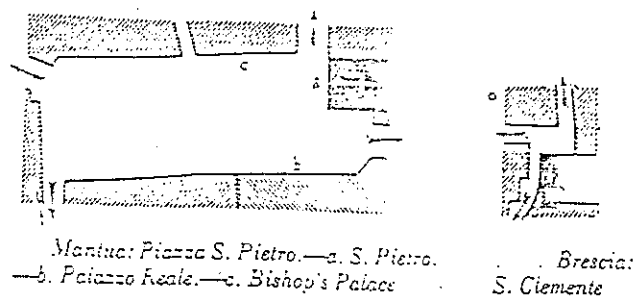
Ravenna: Piazza del Duomo



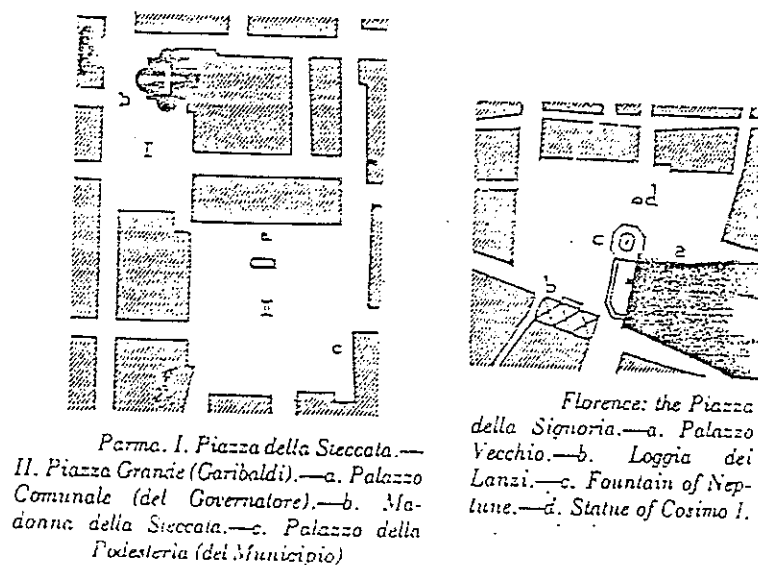
Pistoia: Piazza del Duomo.—  
a. Cathedral.—b. Baptistery.—c. Bishop's Palace.—d. Palazzo del Comune.—e. Palazzo del Podesta. [From Martin]

Gambar 2.18

Gambar berbagai macam bentuk enclose Square , ada yang mirip daun turbin dasb.



Gambar 2.19 Gambar berbagai macam bentuk enclose dari pada Square Gereja  
Sumber : Camillo Sitte

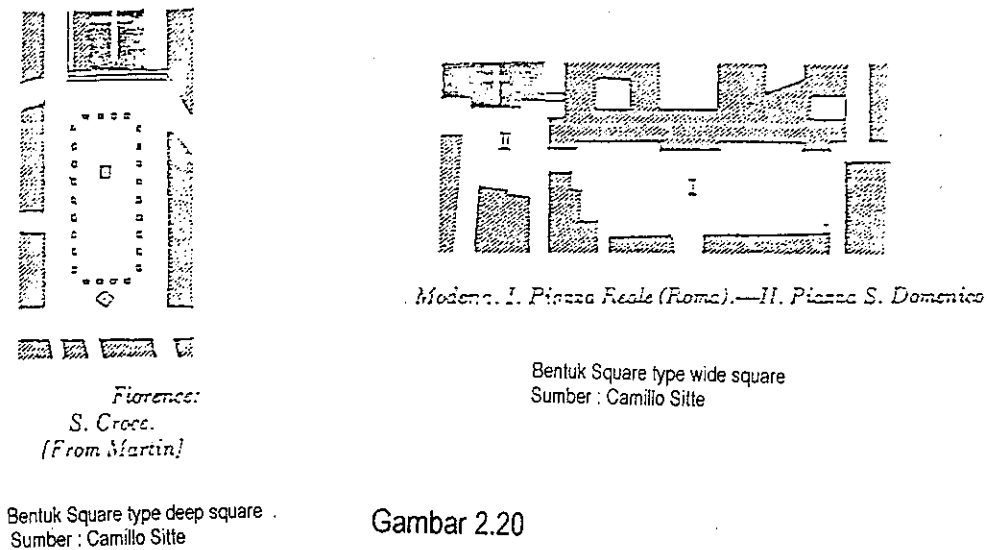


#### 2.2.4. Ukuran dan Bentuk Plasa.

Menurut **Camillo Sitte 1889** (dalam R.Collins1986;177) bahwa ada dua kategori square kota yaitu **type deep square** dan **type wide square**, hal ini didapat dari analisa hubungan antara ukuran dan bentuk plasa dan sebagian besar struktur square. Plasa pada umumnya menjadi jelas pada saat pengamat berdiri di hadapan pada sebagian besar gedung yang mendominasi keseluruhan lay out, seperti pada plasa **S.Crose** di **Florence** yang diakui sebagai **type deep square**.

Pada penelitian yang seksama ,seseorang menjadi yakin bahwa **type deep square** hanya efektif pada saat dominasi bangunan di belakang plasa mempunyai dimensi yang mirip plasanya. Jika square terletak pada sudut bangunan utama dengan dimensi yang lebar sebagai karakteristik hall kota , hal tersebut akan didesain dengan lay out yang sama lebar nya atau dengan **type wide square**. Karena itu plasa gereja akan lebih baik disajikan sebagai **type deep square** , square di sudut hall kota sebagai suatu yang lebar dan akan dipakai dalam menghitung penempatan monumen, air mancur dan sebagainya. Contoh dari **type wide square** yang bagus didesain dalam

ukuran dan proporsi yaitu *the Piazza Reale of Modena* yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.20

Aturan-aturan yang disimpulkan oleh **Camillo Sitte 1889** ( dalam R.Collins,1986;181) mengenai ukuran square adalah sebagai berikut :

- Square utama kota-kota besar adalah lebih besar dari pada kota-kota kecil.
- Pada masing-masing kota sedikit-sedikitnya square utama adalah yang paling besar diantara kelompoknya.
- Ukuran plasa adalah dengan proporsi sesuai dengan gedung yang mendominasi pada masing-masing plasa; atau sebaliknya tinggi gedung adalah berbeda-beda dalam proporsi dimensi plasa ,yang diukur tegak lurus terhadap fasade bangunan. Akibatnya **type deep square** , tinggi fasade gereja dihubungkan kepada dimensi panjang dari plasa; sementara pada **type wide square** , tinggi istana atau hall kota adalah berbeda beda dengan lebar plasa.

Melalui type-type proporsi ini ,secara prinsip tinggi gedung dapat dianggap kira-kira minimum dari dimensi plasa; akhirnya , hal tersebut diakui bahwa hubungan yang pantas antara panjang

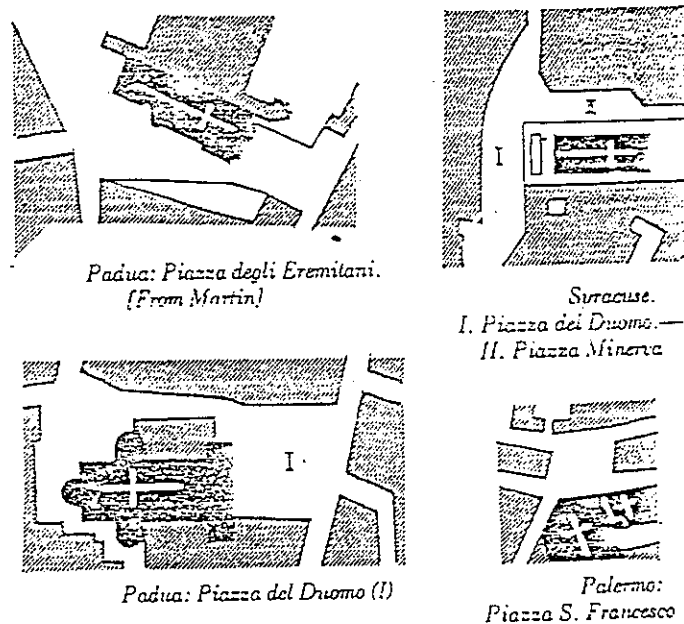
plasa dengan lebarnya adalah sesuatu yang sangat tidak menentu. Norma-norma lay out dianggap bernilai kecil, sejak segala sesuatu tergantung pada efek perspektif yang sebenarnya dan efek-efek tersebut adalah sangat tergantung kepada posisi pengamatnya serta dapat dikatakan bahwa dengan pandangan mata kita, maka sulit untuk menghitung lebar secara akurat. Jadi kita tidak pernah dapat tahu terhadap hubungan yang benar antara lebar dan panjang dari plasa. Hal tersebut cukup untuk dapat mengatakan bahwa dalam menilai plasa adalah aneh dan juga panjang plasa yang terlalu panjang dalam ratio panjang terhadap lebar adalah lebih dari 3 : 1 selalu kelihatan mulai terasa kehilangan akan daya tariknya. **Type wide square** sebagaimana aturan yang ada membolehkan perbedaan yang lebih besar antara panjang dan lebar dari pada **type deep square**; tetapi juga tergantung pada aspek-aspek lain pada masing-masing individu. Lebar jalan yang mengelilingi plasa juga merupakan faktor yang menentukan. Lorong sempit pada kota lama diperbolehkan adanya plasa kecil, sementara saat sekarang jika hanya untuk mengatasi efek jalan lebar, ruang yang sangat besar adalah perlu. Secara normal lebar jalan kita antara 50 feet sampai dengan 90 feet adalah cukup bagus untuk dipakai sebagai square gereja type wide atau deep dan menghasilkan visual enclose yang sangat bagus. Untuk meyakinkan kondisi ini, maka melalui lay out jalan kota lama, lebar lorong tersebut adalah antara 6 feet sampai dengan 26 feet. Pada dimensi-dimensi kolosal, plasa yang terletak di samping jalan modern adalah 160 feet sampai dengan 200 feet. Sedangkan plasa yang besar pada kota lama rata-rata hanya 190 feet sampai dengan 470 feet. Bila ruang terlalu besar, maka efek monumental dari pada gedung akan berkurang.

#### 2.2.5. Plasa Lama Adalah Type Irregular

Alasan dari type irregular plasa lama ini terletak pada perkembangan yang secara bertahap historis mereka. Dari pengalaman seseorang bahwa type irregular ini tidak mempunyai efek tidak menyenangkan, tetapi sebaliknya mempertinggi kesederhanaan dan merangsang perhatian kita serta memperbesar kualitas keindahan pemandangan (*scene*). Kemungkinan secara ekstrim kekurangpahaman terhadap irregular ini adalah bagaimana irregular ini dapat selaras, sebelum hal ini diakui sebagaimana adanya - atau dipertimbangkan kepada hal-hal yang tidak menyenangkan. Setiap kota memberikan contoh-contoh yang cukup untuk ini, yang selalu cenderung mangabaikan kepada hal-hal mengenai garis miring, sudut tumpul dan ketidak simetrisan. Bagaimanapun sering



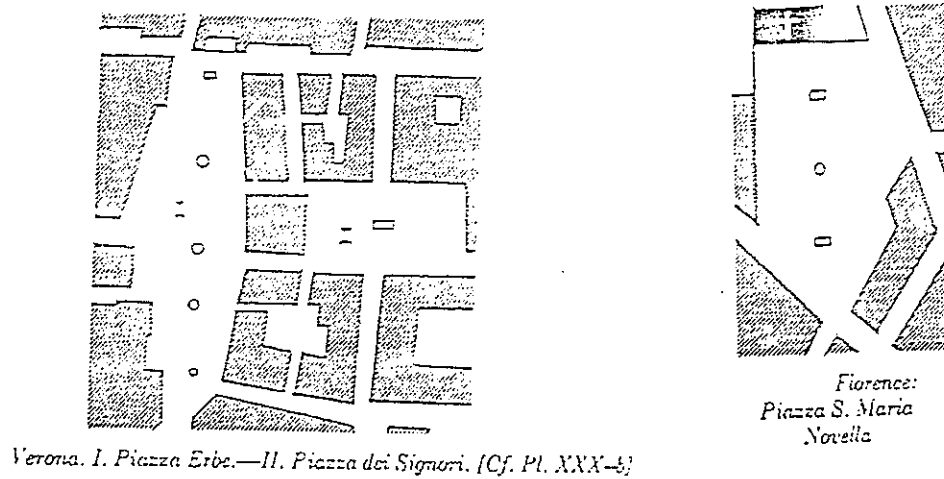
tidak disadari bahwa plasa irregular yang secara garis besar tidak simetris ini hampir tidak pernah diperhatikan. Plasa ini adalah sangat alami, sebab tidak ada yang lebih sukar dari pada membangun kembali rancangan plasa atas dasar pandangan perpspektif. Hal tersebut adalah aneh bahwa dalam kenyataan plasa irregular Kota Lama yang tanpa norma sering tidak terlihat jelek, sementara sudut-sudut irregular pada lay out modern selalu terlihat sangat tidak atraktif. Hal ini seharusnya dapat dijadikan fakta bahwa rancangan lama irregular selalu untuk menjadi perhatian bagi yang hanya mengandalkan di atas kertas, mengabaikan pada kenyataan; dan alasan ini dapat dipakai sebagai ungkapan bahwa rancangan lama tidak disusun berdasarkan pada draft atau sketsa, tetapi sebagai penggantinya adalah dikembangkan bertahap secara alamiah dan memberi kesempatan kepada semua pengamat untuk memperhatikan secara alami. Contoh-contoh plasa irregular dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.21

Plasa lama dengan type irregular selalu memakai garis-garis atau sudut miring untuk menghasilkan efek-efek perspektif sehingga vista lingkungan dapat tercipta bagus.  
Sumber : Camillo Sitte

Gambar 2.22.



Berbagai plaza lama yang berbentuk type irregular  
Sumber : Camillo Sitte



Pola-pola Square segitiga yang jelek, agar menghasilkan vista yang bagus maka pemecahan pada sudut-sudut square dengan Membuat patahan-patahan, agar menghasilkan continuity vista  
Sumber : Camillo Sitte

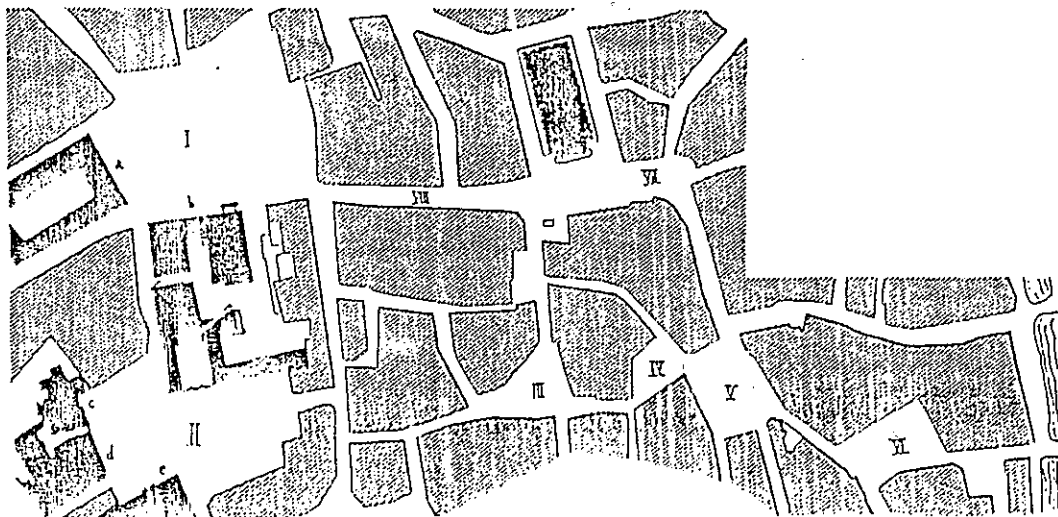
Gambar 2.23

### 2.2.6. Jalan Pada Kota Medieval

Perkembangan jalan di kota lama ditimbulkan melalui perkembangan secara bertahap pada jalur utama kota untuk komunikasi yang mengarah dari pedalaman ke pusat kota. Banyak kota-kota Medieval dibangun sedikit demi sedikit pada lahan kamp Roma, dan juga pola jaringan jalan mereka adalah sama sekali tidak berubah; hal tersebut adalah hasil peristiwa atau untuk orientasi dan mengikuti konfigurasi tanah lapang. Jalan di kota lama terdapat sedikit cabang-cabang jalan dan lorong sempit dengan kepadatan trafik yang rendah, sehingga kota terlihat tenang.

Pembatasan kota lama dengan dinding benteng dan sejumlah kecil jalan-jalan utama, telah berkontribusi kepada karakter estetik jalan. Jalan yang ideal harus membentuk unit *enclose* yang sempurna. Selain itu kontinuitas karakter jalan yang berliku-liku pada kota lama memperkuat efek pandangan perspektif yang di dalamnya memberikan efek visual pada aspek-aspek baru pada setiap pergantian belokan (*serial vision*).

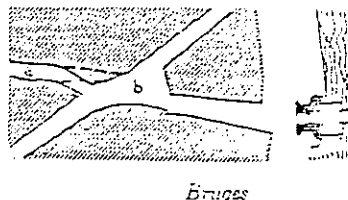
Lorong-lorong yang dihasilkan pada kota lama dengan cara membuat patahan pada sudut-sudut jalan serta menikungkan jalan agar membentuk suatu *space square* dan memperkuat karakter *square* dan penempatan rumah-rumah dipertigaan jalan sebagai *final stop* pada jalan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Bruges. I. Grand'Place.—II. Place du Bourg.—III. Place Saint-Jean.—IV. Place des Biscayens.—V. Place Jean van Eyck.—VI. Marché du Mercredi.—VII. Place de la Vieille Bourse.—VIII. Rue Flamande.—a. Market halls.—b. Hôtel provençal.—c. Chapelle du Saint Sang.—d. Hôtel de Ville.—e. Palais de Justice.

Pola-pola jalan kota lama yang berliku-liku serta patah-patah pada akhir square, dicapai untuk menghasilkan kontinuitas visual  
Sumber : Camillo Sitte

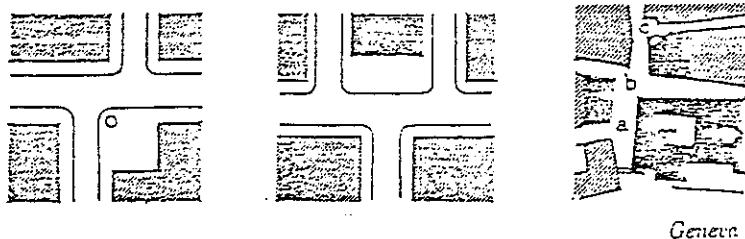
Gambar 2.24



Gambar 2.25

Pola jalan yang dibelokkan agar menghasilkan square yang bagus serta posisi final stop berupa rumah sebagai usaha untuk kontinuitas vista yang bagus.  
Sumber : Camillo Sitte

Menurut **Camillo Sitte 1889** (dalam R.Collins,1986;201) dikatakan bahwa sesuatu tidak harus mengabaikan kenyataan mengenai pertimbangan artistik murni yang sering sebagai panduan pada penataan bangunan pada masa lalu. Berbagai cara untuk mendapatkan perspektif vista pada suatu perempatan adalah dengan cara pemindahan sumbu atau dengan cara membuat patahan.



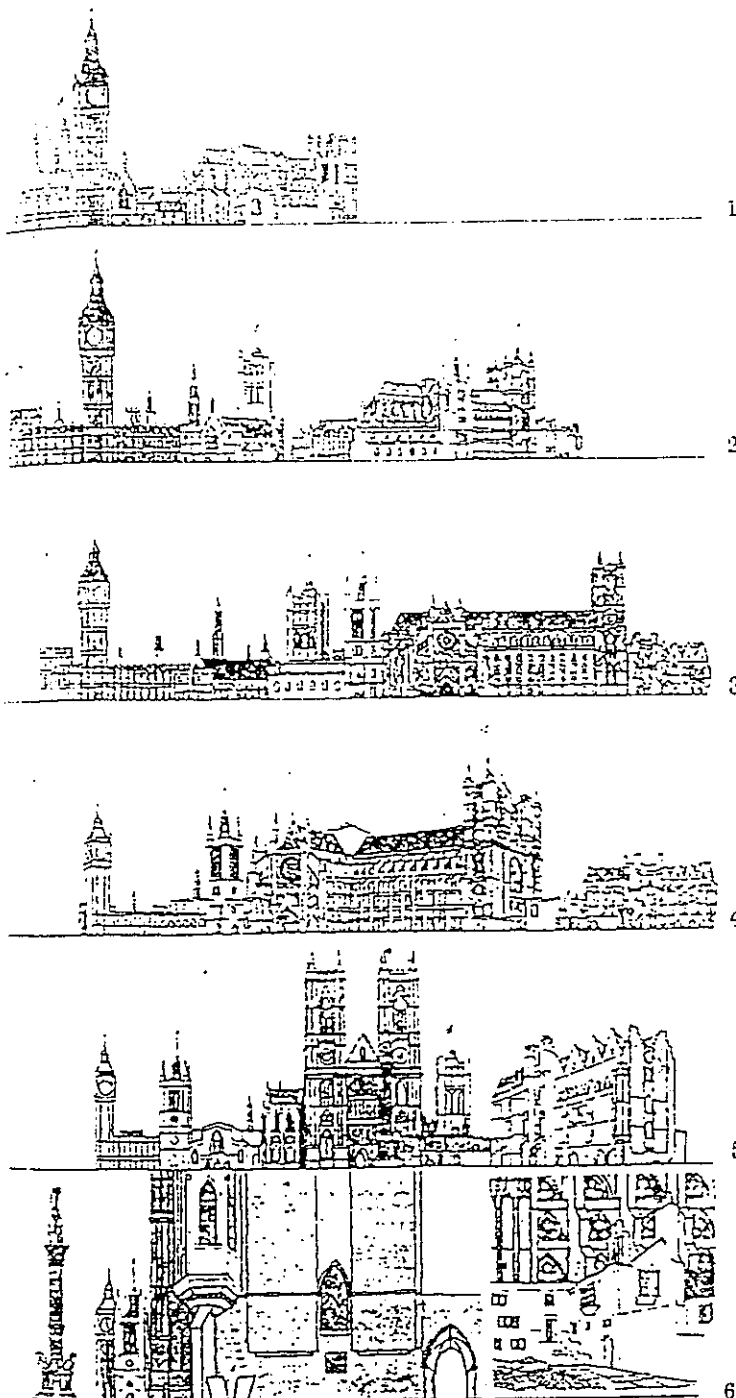
Gambar 2.26

Beberapa gambar yang menunjukkan bahwa untuk jalan-jalan yang lurus maka untuk dapat memiliki perspektif vista seperti pada jalan-jalan yang berliku/menikung maka digunakan dengan cara memindahkan sumbu, mematahkan pada perempatan jalan.  
Sumber : Camillo Sitte

### 2.3. Aspek -aspek Pembentuk Lingkungan Yang Akan Menghasilkan Rasa Emosional.

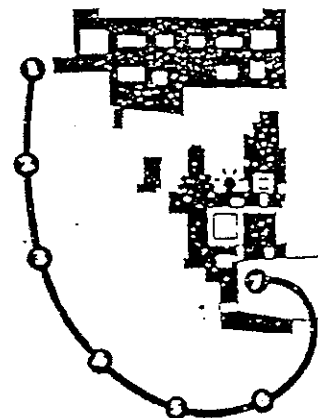
Menurut *Gordon Cullen (1961)*, lingkungan yang akan menghasilkan reaksi emosional ,dengan atau tanpa kemauan kita , maka kita harus berusaha memahami tiga cara yang menyebabkan peristiwa ini :

**2.3.1. Memperhatikan kepada optik .** Yang merupakan korelasi visual yang baik dan menerus dan memberikan kepuasan estetis tertentu. Kepuasan estetis ini didapat melalui suatu pemandangan secara menyeluruh yang berupa suatu pandangan berseri atau yang disebut dengan *serial vision*.

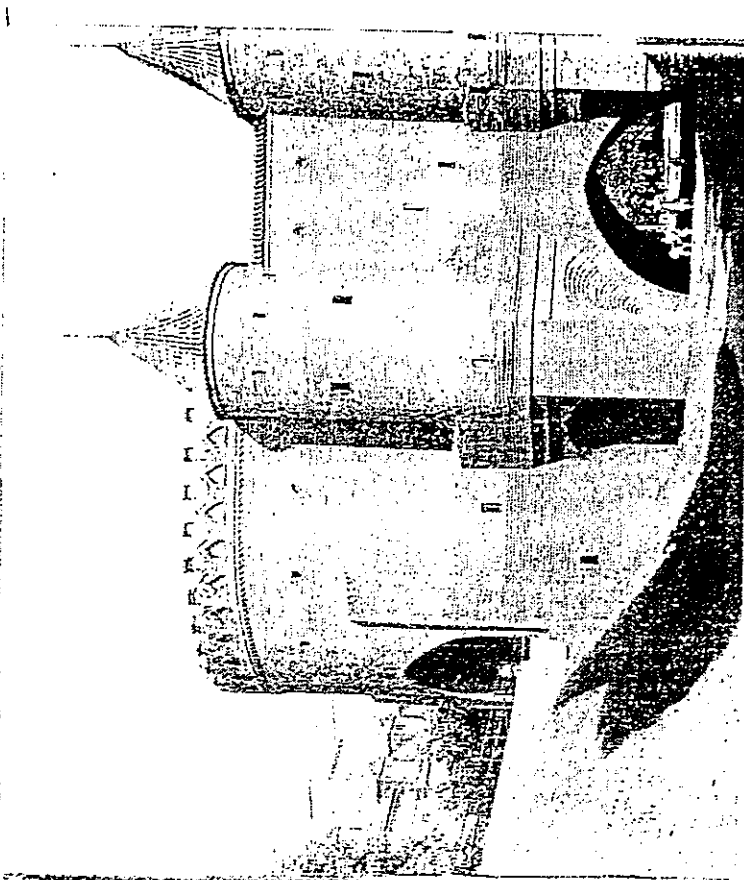
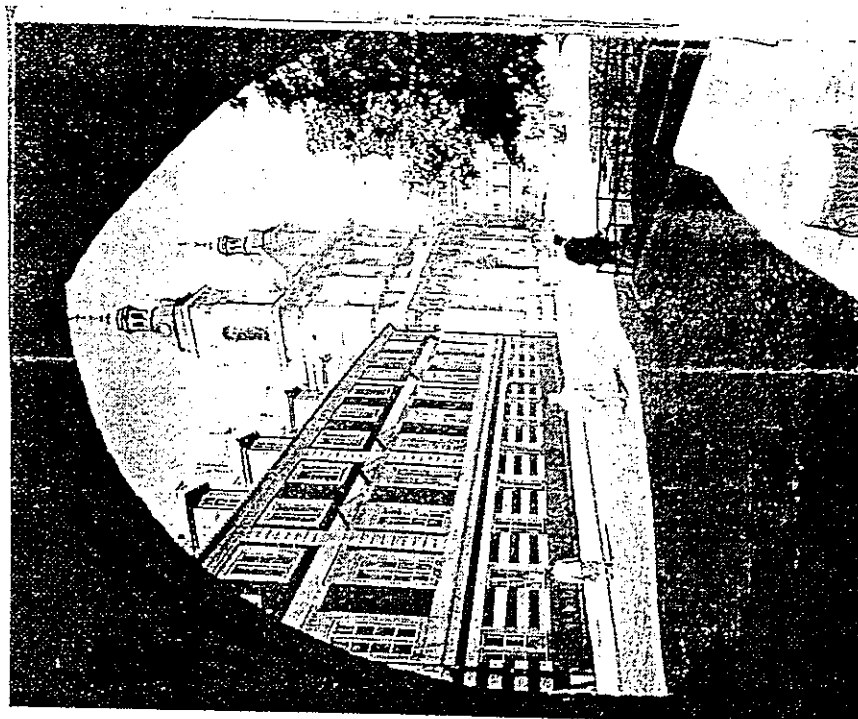


Gambar 2.27

Untuk berjalan dari satu tempat ke tempat lain dengan langkah yang sama, akan menghasilkan rentetan peristiwa yang surprise yang dapat dilihat pada gambar di Samping ini dari atas ke bawah .Setiap nomor pada denah menunjukkan urutan pada gambar. Urutan peristiwa perjalanan tersebut dihadapkan kepada visual mendadak yang kontras dan membuat pandangan mata seperti melihat suatu rancangan yang hidup. Gambar saya dihasilkan tidak ada hubungan kepada tempat itu sendiri; saya pilih sebab rupanya merupakan rancangan yang membangkitkan Sebagai catatan bahwa deviasi/penyimpangan yang paling rendah pada penajajaran dan variasi yang sungguh kecil pada proyeksi atau kemunduran atas rancangan yang mempunyai ketidakseimbangan kekuatan efek pada skala tiga dimensi. Pada gambar disamping ini adalah pemandangan dari Westminster yang berusaha untuk menangkap kembali secara terbalas dan statis dengan perantara halaman cetak dari penemuan sedikit sense (rasa) dan drama ( kejadian ) yang kita alami dalam gerakan melewati kota. Perubahan yang saling mempengaruhi dari tower-tower , puncak menara gereja dan tiang, semua kerumitan dari penajajaran dan kelompok yang baru , penembusan terowongan dan rangkaian yang tiba-tiba secara vertikal dan tegas ke dalam kumpulan yang dramatis, ini semua adalah merupakan balasan dari gerakan mata, tetapi mata yang membuka dan tidak malas.



Plan of Westminster, showing 6, 7 viewpoints



Gambar 2.28

Pada gambar di atas adalah menunjukkan pandangan social vision dengan pola ruang dihasilkan dengan suatu bangunan beleng yang di tengahnya belubang semacam pintu gerbang. Lewat korong ini pemandangan di dalam terlihat dari luar, yang membuat seseorang ingin melihat di dalamnya. Setelah kita berjalan mendekati ke pintu gerbang dan masuk ternyata yang tampak tidak lagi pohon tetapi bangunan gereja dengan dua towernya yang menjulang tinggi. Dan pada jalan yang monokung kita ingin berusaha terus ingin melihat sehingga kontinuitas visual dapat terjadi dalam rentetan visual ini.



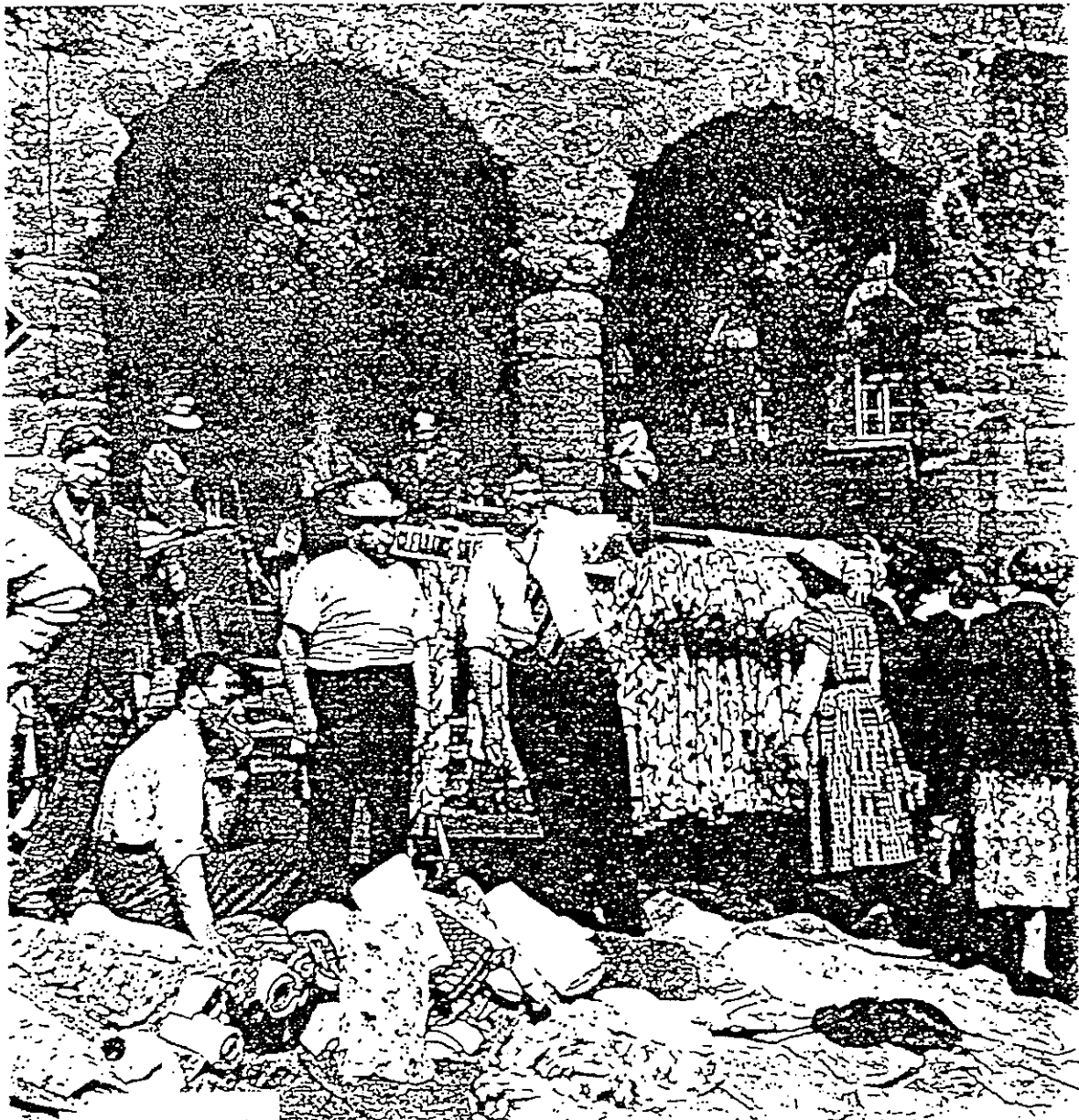
Gambar 2.29

Diantara lorong sempit ,jauh di sana terdapat vista yang membuat orang untuk melihat ke sana yang merupakan serial vision dari suatu peristiwa

**2.3.2. Memperhatikan Place.** Yang memperhatikan pada reaksi kita bahwa posisi tubuh kita berada di dalam lingkungan. Jadi kita bila berada dalam suatu ruangan akan mempunyai rasa akrab terhadap ruangan tersebut (*enclosure*). Hal ini dipengaruhi oleh *sense of position*. Menurut *Cullen*, "*sense of position*" dapat terbentuk melalui perjalanan pengalaman seseorang pada saat memasuki, saat berada di dalam serta pada saat meninggalkannya.

Pengalaman ini akan dicapai melalui :

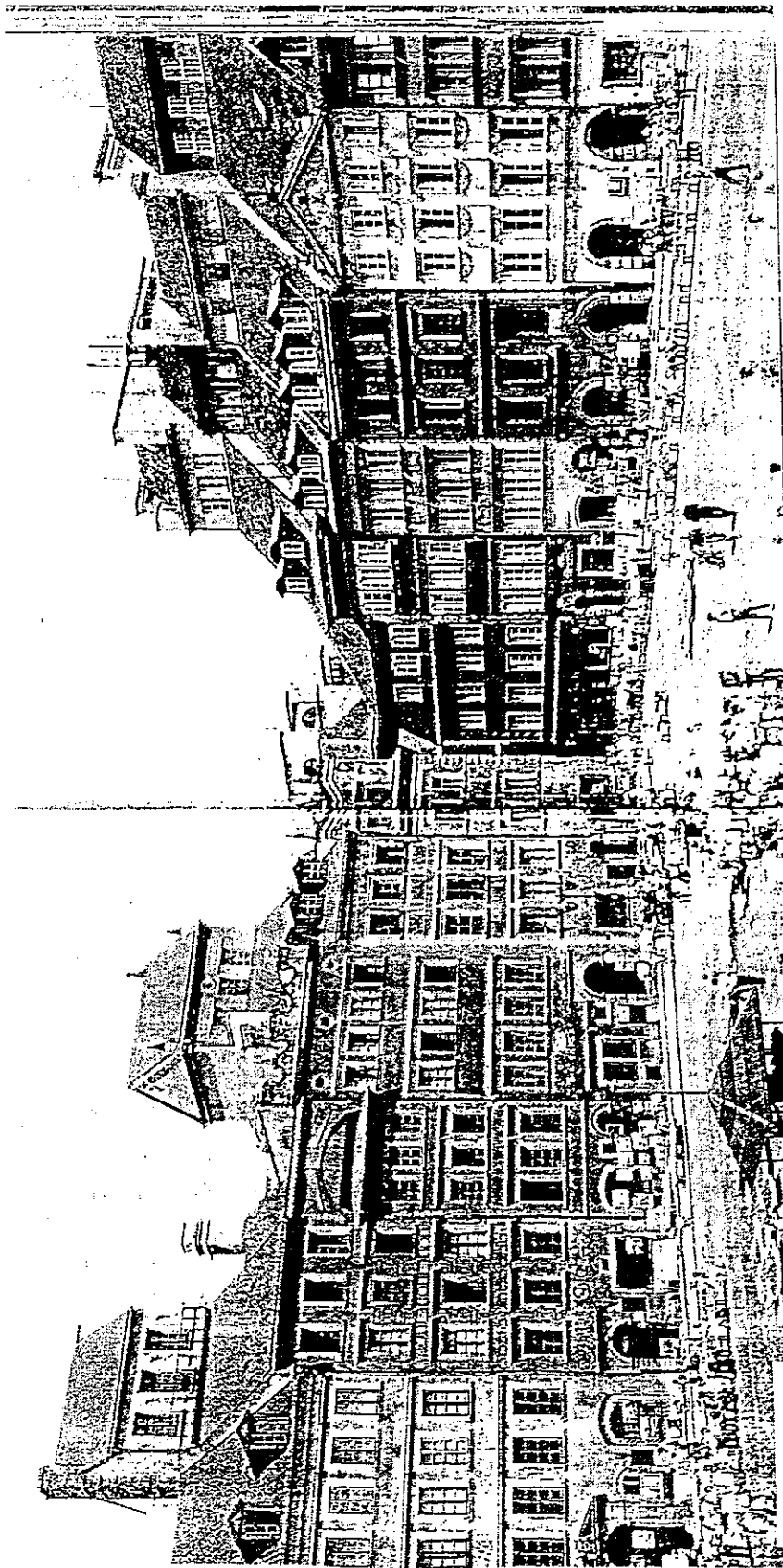
- a. **Possession** ( rasa kepemilikan) ,efek bayangan, rasa terlindung ,keramahan dan kenyamanan, merupakan penyebab munculnya rasa kepemilikan. **Possession Furniture**, antara lain : floorscape, kanopi, enclave, focal point dan enclosure.



Gambar 2.30

Di dalam dunia yang gelap dan terang jalan adalah untuk pergerakan dan bangunan untuk fungsi sosial dan bisnis. Sejak masyarakat masih melakukan apa yang hanya cocok untuk mereka pada saat hal tersebut cocok terhadapnya, kita menemukan yang di luar rumah adalah yang ditempati untuk kegunaan sosial dan bisnis. Daerah yang ditempati, menguntungkan, enclosure lansekap dalam rumah, adalah semua bentuk dari pada possession (kepemilikan).





Gambar 2.31

Gambar di atas adalah contoh suatu square type wide square yang merupakan hall kota yang dibentuk oleh visual townscape bangunan yang mempunyai karakter bangunan kota lama. Pada plaza ini juga berfungsi sebagai Placa karena ada rasa kepemilikan (possession).



Gambar 2.32

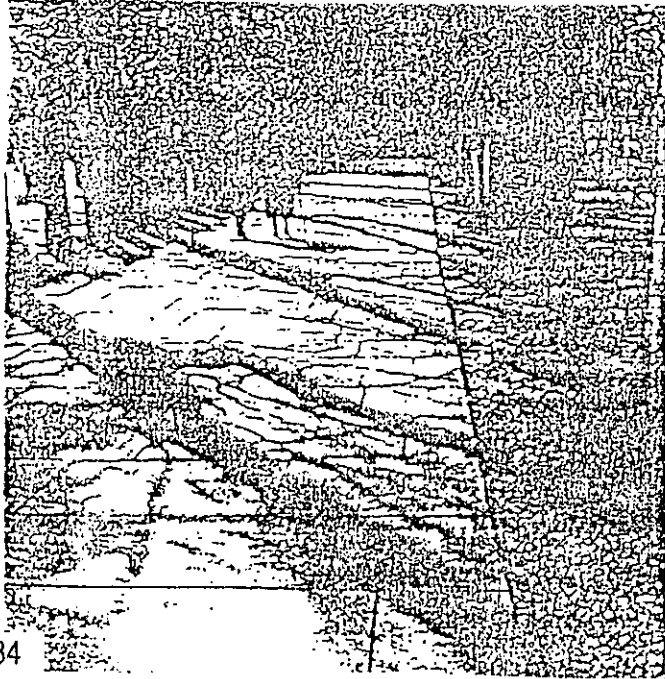
Suasana Place ,dengan sense dari pada masyarakat berupa rasa kepemilikan (possession) pada plasa ini dan sambil menikmati visual bangunan yang kontras antara bangunan modern dan bangunan lama berupa gereja yang dindingnya menempel pada bangunan lain.



Gambar 2.33

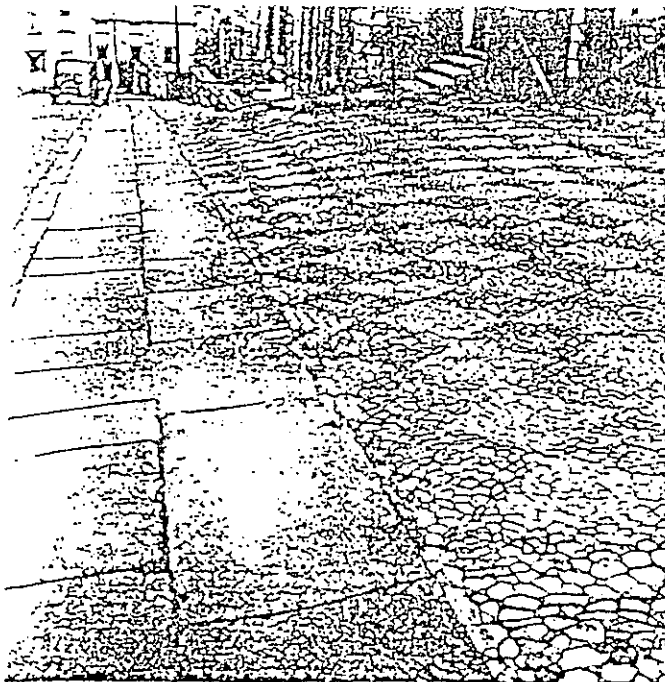
Gambar di atas adalah menunjukkan pada type-type square irregular yang sekaligus mempunyai sense of place berupa rasa kepemilikan (possession) untuk kegiatan bisnis pedagang kaki lima.

b. *Possession in movement*, diciptakan melalui pengalaman selama berjalan memasuki kawasan, dengan awalan yang pasti dan pengakhiran yang tegas.

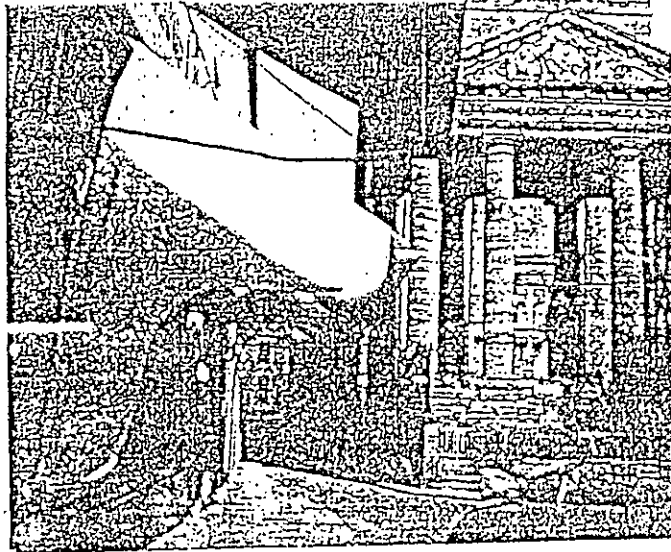


Gambar 2.34

Possession statis adalah hanya suatu aspek manusia berupa usaha untuk mengatasi di luar rumah dan tingkatan selanjutnya adalah untuk dipertimbangkan mengenai possession in movement ( rasa kepemilikan dalam pergerakan ). Di dalam mengiringi ilustrasi jalan setapak gereja adalah pasti yang mempunyai kebaikan yang ditegaskan pada awal dan akhir dengan kebaikan ditegaskan sebagai karakter ; dan ini mungkin dimiliki pada saat pergerakan dilaluinya tentu saja hanya seperti kampung, mungkin melintasi orang-orang kampung yang sedang duduk-duduk di atas tangga/trap jalan.

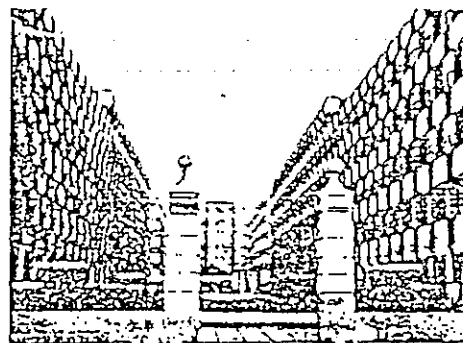


c. *Viscosity*, percampuran antara possession dan possession in movement.

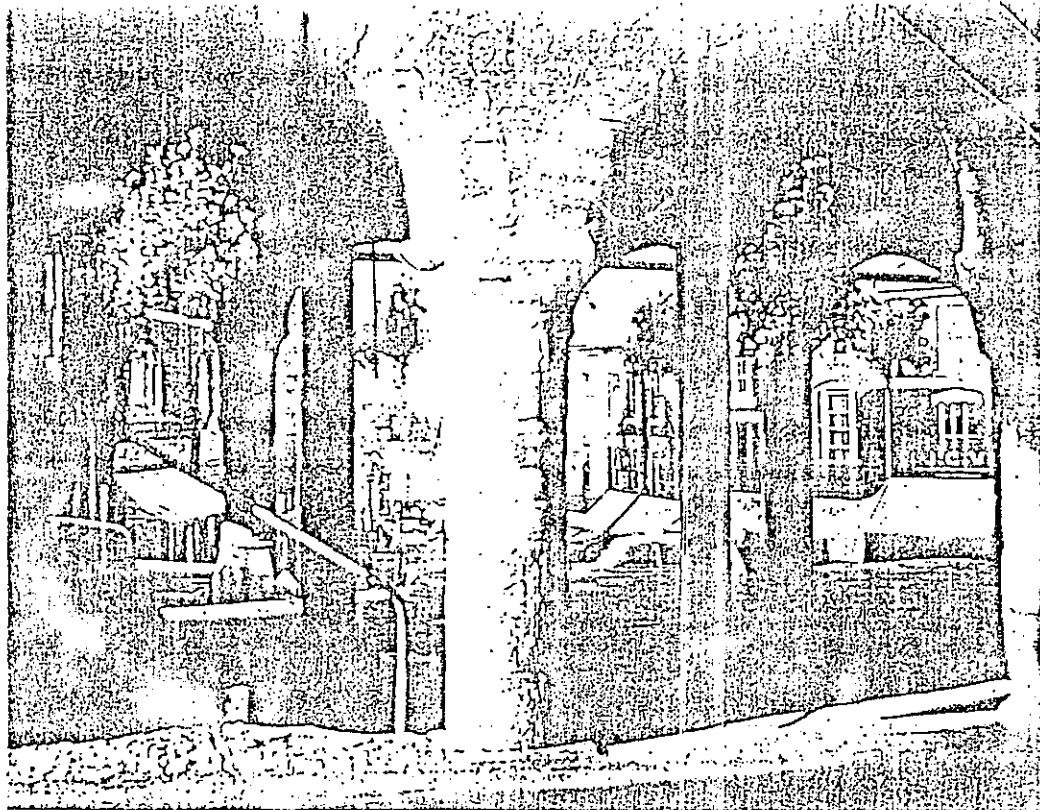


Gambar 2.35

Di sana tampak adanya campuran antara kepemilikan (possession) statis dan possession dalam pergerakan (in movement) kita menemukan apa yang mungkin diistilahkan dengan viscosity (sifat yang akrah), formasi untuk kerumunan dengan kegiatan ngerumpi, untuk jalan pelan pada etalase toko, masyarakat penjual koran, bunga dll. Kerei yang menggantung, ruang dibentuk enclose oleh karakter serambi yang bertiang dan karakter yang berliku-liku dari jalan yang memberikan setting yang pantas yang mana mungkin dapat dibandingkan dengan gambar di bawah ini. Sentuhan angin dan ketidak ramahan, ditegaskannya suatu pemisahan antara di luar dan di dalam.



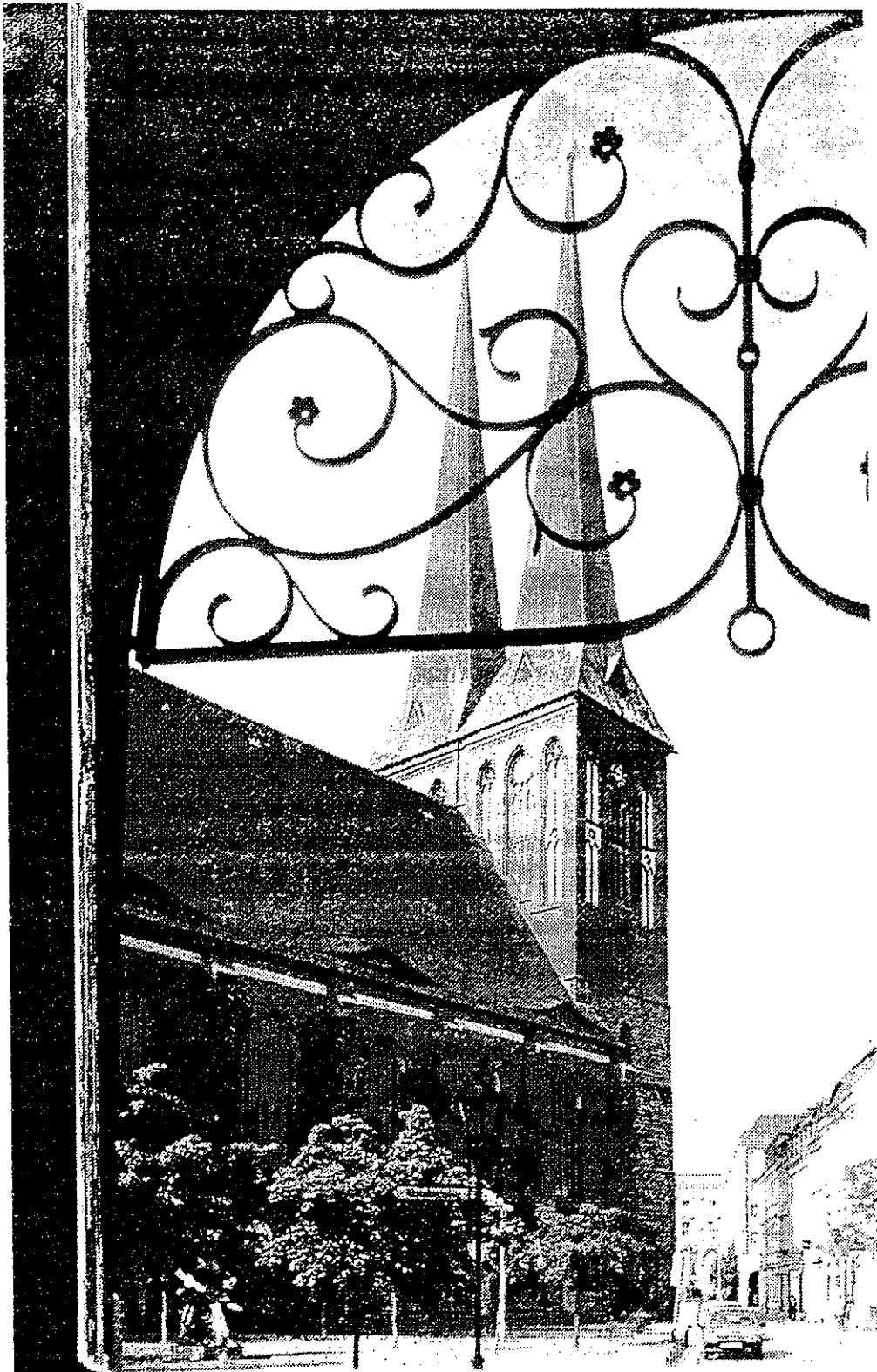
d. *Enclave*, Interior ruang privat yang terbuka ke eksterior , membuka akses yang bebas ke ruang luar.



Gambar 2.36

Daerah kantong atau ruang dalam yang terbuka ke arah ke luar dan mempunyai kebebasan dan secara langsung mengakses dari satu tempat ke tempat lain dan yang terlihat di sini adalah sebagai tempat yang dapat diakses atau ruang luar sebagai aliran arah utama, dan gema langkah kaki dan cahaya dikurangi intensitasnya. Seperangkat yang terlepas dari keramaian trafik, Hal tersebut masih mempunyai pemandangan yang menguntungkan dari posisi yang aman dan kuat.





Gambar 2.37

Dari gambar di atas juga memperlihatkan ruang dalam yang dapat mengakses ruang luar dengan dangat kuat tanpa diganggu oleh trafik.

e. *Enclosure*, Efek ruang-ruang yang terkurung akan menciptakan rasa kepemilikan.



Gambar 2.38

Enclosure menyimpulkan antara keadaan yang berlawanan antara kaki dan putaran. Hal tersebut adalah unit dasar untuk pola halaman ; di luar , kegaduhan dan kecepatan untuk komunikasi yang tidak mengenai orang tertentu yang mana datang dan pergi tetapi tidak ada suatu tempat. Di dalam, ketenangan dan square skala manusia , segi empat atau taman di dalam ruangan. Hal ini akan menghasilkan trafik , tempai ini adalah tempat trafik yang disebabkan oleh orang-orang yang berkepentingan di ruang itu . Tanpa adanya bentuk enclosure maka trafik tidak akan sangat berarti .

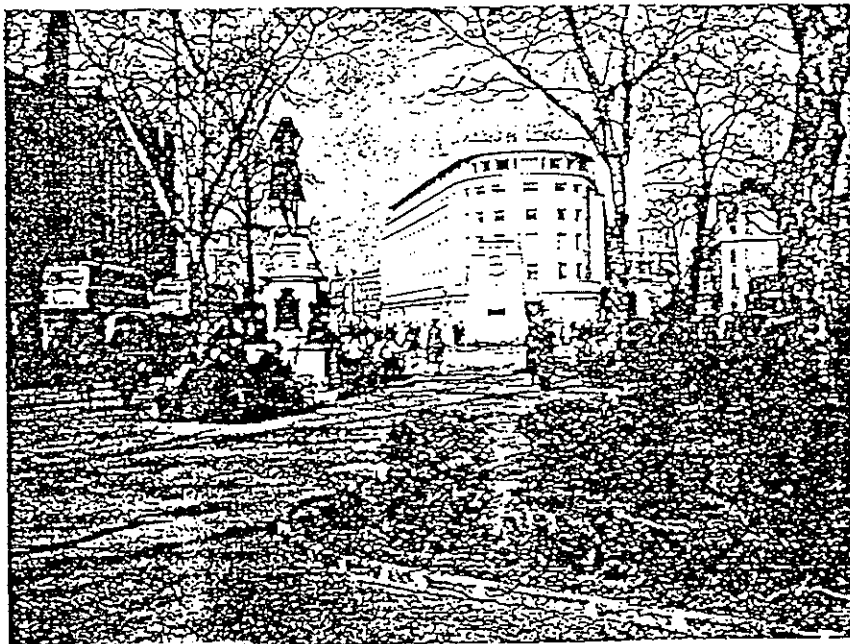


- f. *Focal Point*, merupakan fokus lingkungan dengan bentuk yang tegas akan memantapkan lingkungan, seringkali focal point ini beralih fungsinya karena trafik yang kacau.



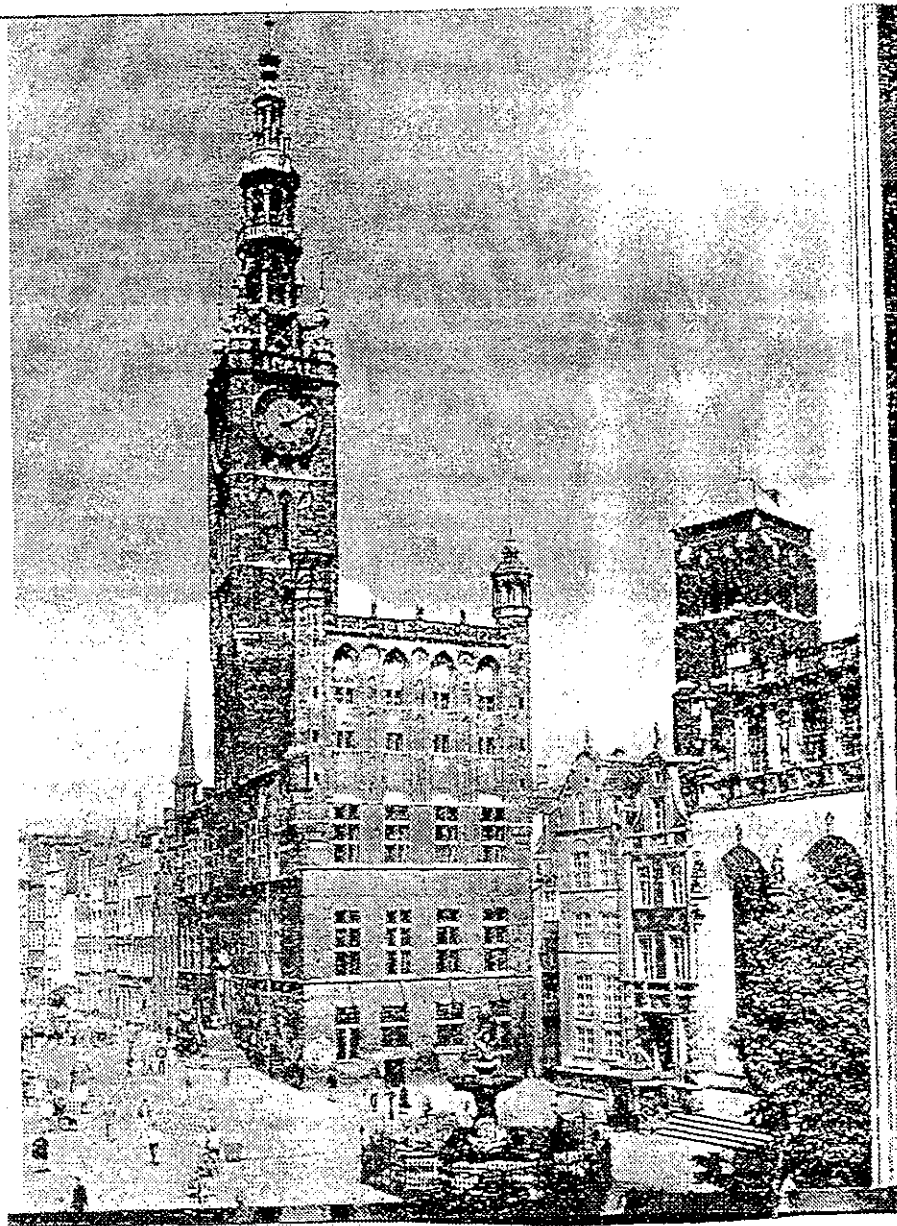
Gambar 2.39

Focal point diwujudkan denganugu di tengah-tengah square



Gambar 2.40

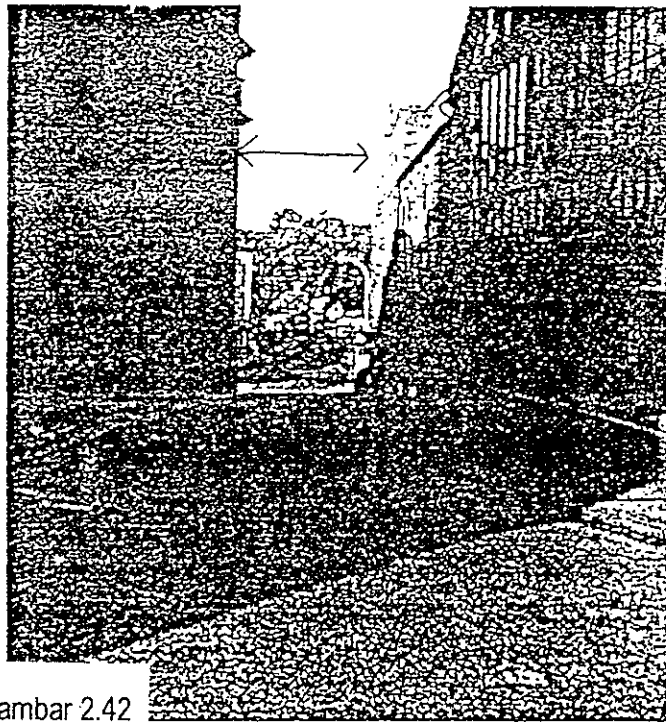
Focal point diwujudkan dengan patung di tengah-tengah square



Gambar 2.41

Focal point dapat juga diwujudkan dalam bentuk bangunan yang menonjol diantara bangunan lainnya

g. *Narrow*, Lorong jalan yang sempit menimbulkan perasaan terikat dan tertekan.



Gambar 2.42

h. *Incident*, Nilai dari suatu incident pada suatu jalan adalah adanya menara, lonceng dan lain-lain yang menarik untuk dinikmati dan tidak membosankan tetapi membutuhkan waktu untuk berhenti sesaat.

Gambar 2.43



# 1. Screened Vista



Gambar 2.44

## Screened Vista.

Hal ini adalah dioperasikan dengan cara yang normal. Kecuali bahwa the sense of Hereness adalah ditingkatkan oleh screen dari daun-daunan atau tampilan-tampilan bangunan yang menutupi kubah gereja. Secara dramatic kita dihadapkan bentuk kubah yang kontras terhadap bentuk-bentuk vertikal yang lain.



Gambar 2.45

Suatu kesan yang ditimbulkan dengan puncak menara yang vertikal dan kontras yang merupakan suasana yang disebut dengan screened Vista

2.3.3. Memperhatikan kepada *content* ( isi), Bahwa kita dibawa untuk menghayati apa yang ada di dalam lingkungan itu baik tekstur material bangunan, warna dan style dan sebagainya. Hal-hal yang berhubungan dengan content adalah :

a. *Intricacy* ( ketidak cocokkan ).

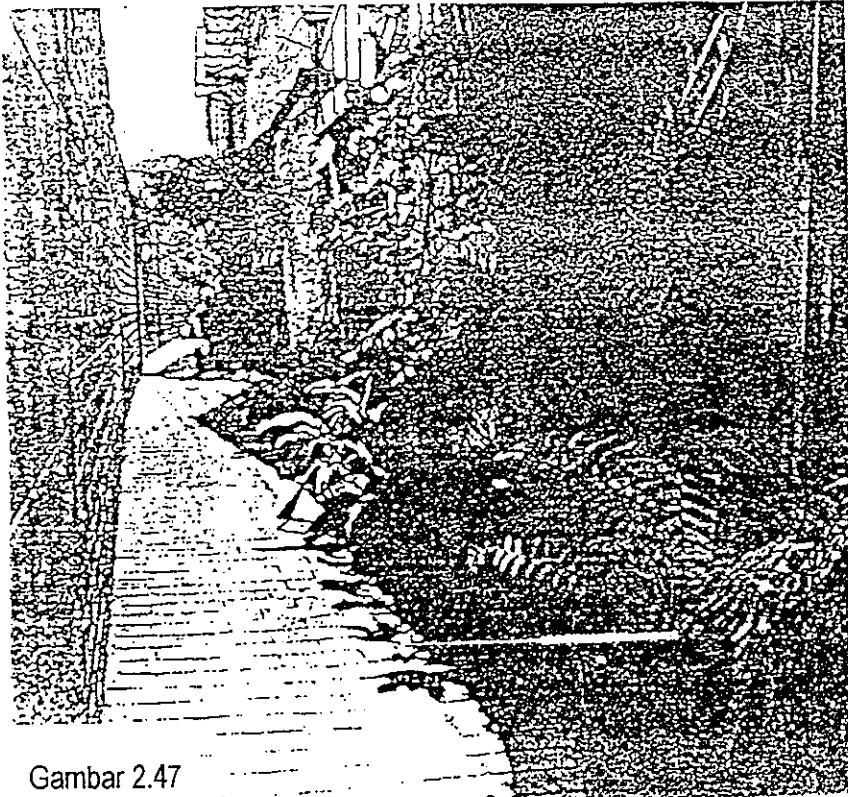


Gambar 2.46

Ketidakkocokan antara bangunan yang asli dengan bangunan tambahan yang kontras, ketidak cocokkan yang kontras ini menjadikan suasana ruang menjadikan suatu identitas tersendiri dan mudah diingat oleh penghuni.



b.. *Intimacy* (keintiman). Ada suatu keakraban ruang.

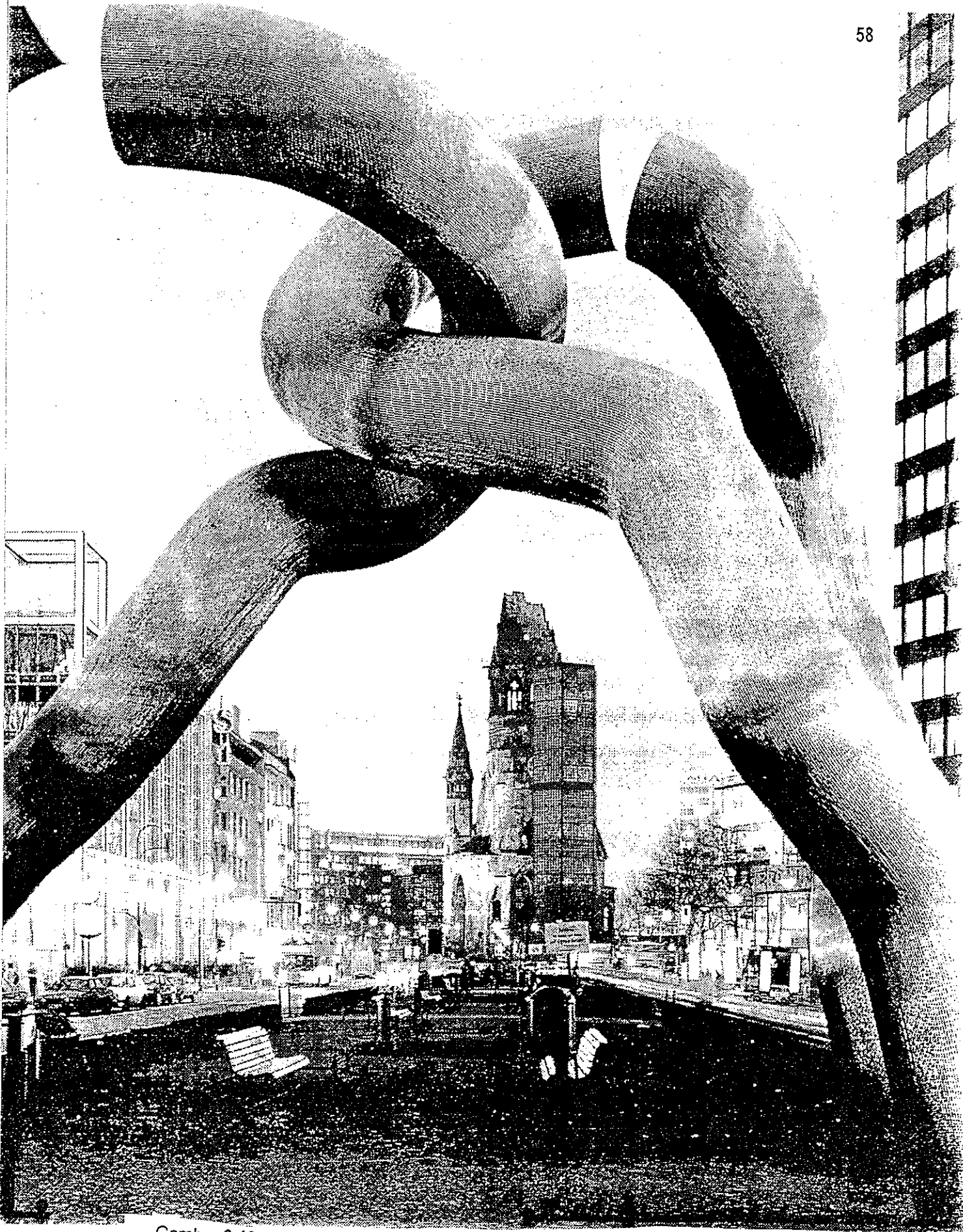


Gambar 2.47

c.. *Foils*. Sesuatu yang heterogen, tetapi dapat terintegrasi dengan baik.



Gambar 2.48



Gambar 2.49

Suatu penggabungan yang sangat kontras antara bangunan lama dan bangunan baru sehingga kota ini menjadi mudah diingat ,hal ini merupakan apa yang disebut dengan foils



## 2.4. Aspek-aspek Visual Dari Perencanaan Konfigurasi

Dalam merencanakan suatu konfigurasi, aspek-aspek yang mempengaruhi visual adalah :

### 2.4.1.View.

View adalah pemandangan (*scene*) yang diamati dari suatu tempat yang memberikan suatu fantasi (*John Ormsbee Simonds, 1961*). View adalah gambar yang dikerangkakan, gambar yang senantiasa berubah-ubah dengan cepat dari banyak perpaduan permukaan. View adalah sebuah tema, realisasinya pantas menyerupai kreasi musik dari tema yang bervariasi. View secara konstan merubah suasana hati (*mood*). View adalah batas dari space visual, view tersebut lebih penting dari pada batas site dan mungkin membangkitkan perasaan kebebasan yang memuncak. View adalah latar belakang dan view juga merupakan tatanan dari pada sebuah struktur.

Untuk dinikmati, view harus dihubungkan kepada manusia dan beberapa area dan ruang yang dia gunakan. Tetapi kita harus yakin bahwa penggunaan area dan view terlihat pada area yang cocok. Keserasian antara view dan area ini adalah sebagai faktor di dalam perencanaan. Beberapa karakteristik dari pada view adalah :

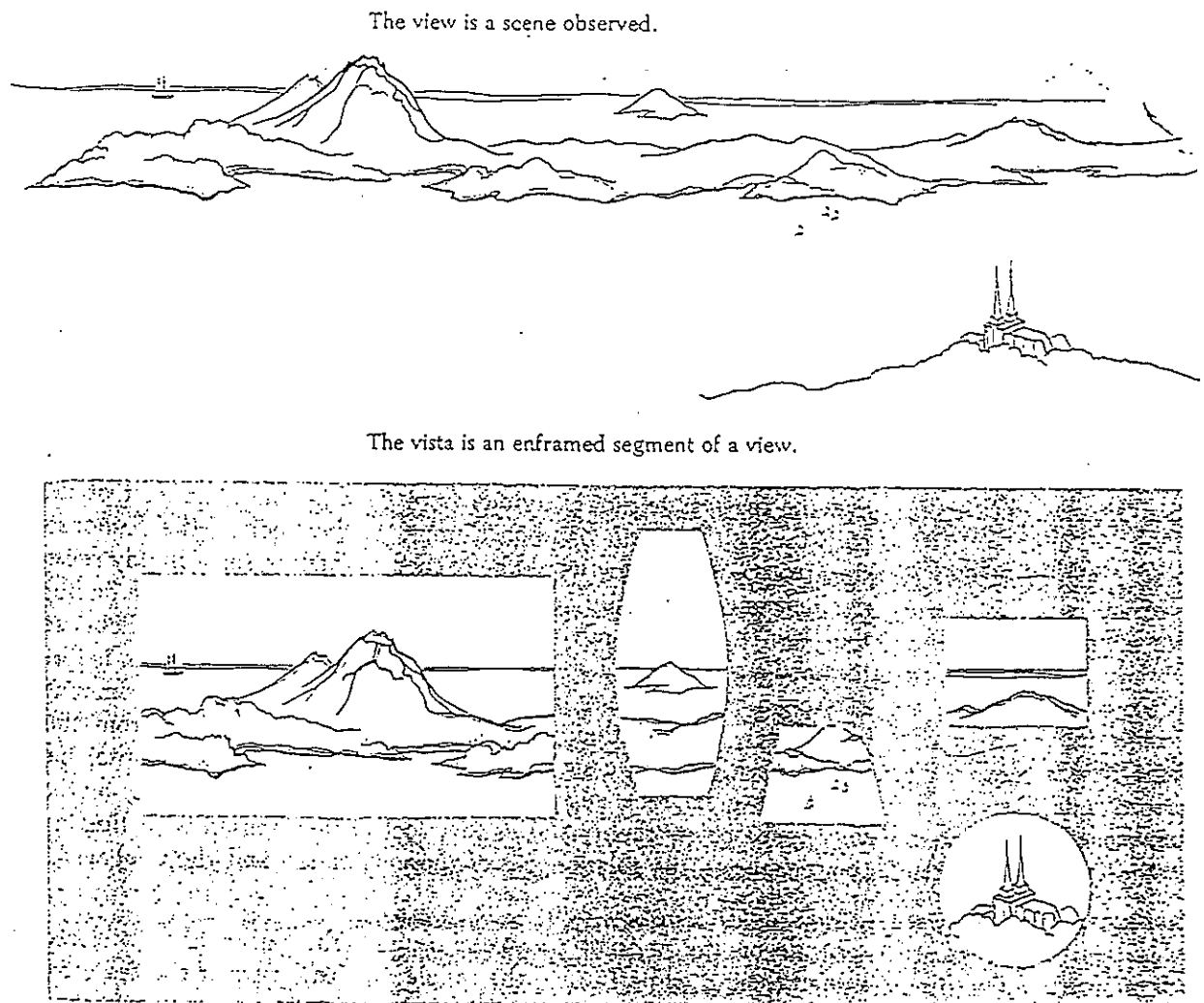
- View mempunyai karakteristik lansekap.
- View tidak membutuhkan terlihat dari seluruh sudut, tetapi dibutuhkan pendekatan pada arah yang pasti.
- View adalah sebuah pendorong.
- View dicapai kekuatannya pada saat perencanaan area tertentu dikembangkan sebagai *counterpoint* dan *foil*.

### 2.4.2.Vista

Vista adalah view yang terbatas, biasanya ke arah *terminal* atau elemen-elemen dominan atau yang menonjol. Susunan yang baik dari vista mempunyai keseimbangan, ritme dan simfoni yang halus. Secara esensial salah satu dari keseluruhan terminal yang menonjol atau elemen-elemen visual yang memuaskan menghasilkan perspektif yang lebih disukai sebagai *vista's focal point*.

Vista mempunyai tiga bidang *enframement*, yang mana secara keseluruhan biasanya paling bagus diperlihatkan secara sederhana dalam *bentuk*, *tekstur* dan *warna*. Terminal yang menonjol mungkin diungkapkan dalam tingkat-tingkat yang progressif. Jika vista sepanjang pendekatannya

dapat dilihat dari beberapa lingkungan ,sebagian terlihat dari masing-masing lingkungan mungkin dipertimbangkan sebagai pemisah dan tingkatan vista. Vista adalah bersifat menerus (*continuity*) ,sebuah petunjuk daya tarik untuk mata, sehingga vista adalah fungsi visual dari suatu rencana sumbu.



Gambar 2.50

Gambar yang menunjukkan bahwa vista adalah sebuah segment dari view yang diframekan.

Sumber : Landscape Architecture , John Ormsbee Simonds

### 2.4.3. Sumbu

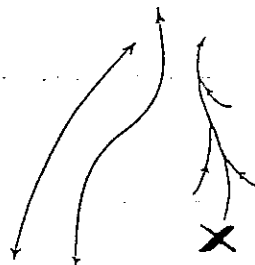
Sumbu secara esensial adalah rencana linier elemen yang menghubungkan dua atau lebih dari suatu titik. Di dalam penggunaannya mungkin dapat di *court*, *mall* dan *drillfield*. Hal itu dapat berupa *path*, *jalan raya*, *jalan-jalan kota* atau *monumental*. *parkway* (jalan yang mempunyai *bulevard*). Tetapi ini mungkin hanya dianggap sebagai hubungan elemen. Disebut sebagai sumbu (aksis) sebab sumbu ini adalah garis yang berperan penuh dari suatu rencana diagram yang dapat diamati secara pasti. Di dalam proses perencanaan, sebuah sumbu mempunyai banyak penggunaan an batas-batas yang penting. Untuk suatu sumbu yang diperlihatkan pada lansekap, umumnya menjadi ciri-ciri lansekap yang dominan.

Sumbu adalah sesuatu yang berhubungan dengan arah, tertib, menguasai dan sering membosankan. Dari penggunaan area yang telah diberikan sumbu, maka kekuatan rencana garis adalah yang mengantar keluar dan hingga menghadap ke area di sebelah luar. Hal ini dapat diselesaikan dengan cara pembentukan ruang yang menyebabkan pergerakan keluar, yaitu pembangunan pada efek pemandangan sebuah bangunan kotak kubus berlubang seperti pada bangunan *The Arch of Triumph* di Paris, di mana pemandangan difokuskan pada lubang kubus tersebut. Oleh hamparan garis trotoar yang keluar atau oleh pandangan secara akurat sampai pada pusat garis sumbu dan juga oleh pemusatan perhatian pada muka tepi dari area yang melingkar, meyebabkan *flow* ke dan melewatinya. Oleh bentuk-bentuk yang berhubungan dengan arah dan oleh lingkaran konsentris di sebelah luar yang diibaratkan seperti hasil lemparan kerikil ke dalam kolam yang membentuk suatu lingkaran yang bagus.

Gambar 2.51

Sumbu mungkin melengkung atau dibelokkan tetapi tidak pernah bercabang

Sumber : Landscape Architecture, J.O. Simonds

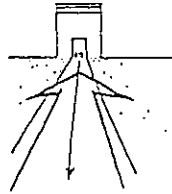


An axis may be bent or deflected  
but never divergent.

Gambar 2.52

Kekuatan sumbu membutuhkan kekuatan terminus (ujung penghabisan)

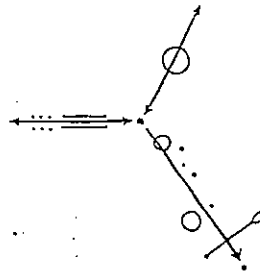
62



A powerful axis requires a powerful terminus.

Gambar 2.53

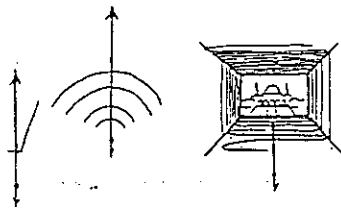
Sumbu adalah mempersatukan elemen



The axis is a unifying element.

Gambar 2.54

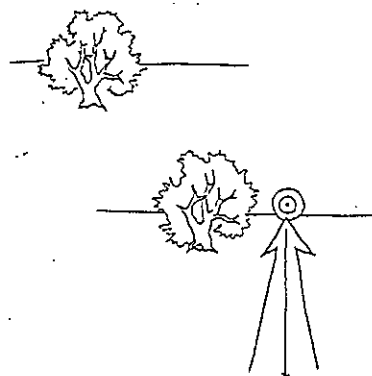
Terminus sebagai pembangkit untuk pergerakan sumbu



Terminus as a generator of axial movement.

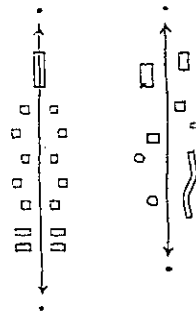
Gambar 2.55

Sering obyek-obyek yang berdekatan pada kekuatan sumbu mengalami hubungan timbal balik



Often objects adjacent to a strong axis suffer in the relationship.

Sumbu mungkin simetris ,tetapi biasanya tidak

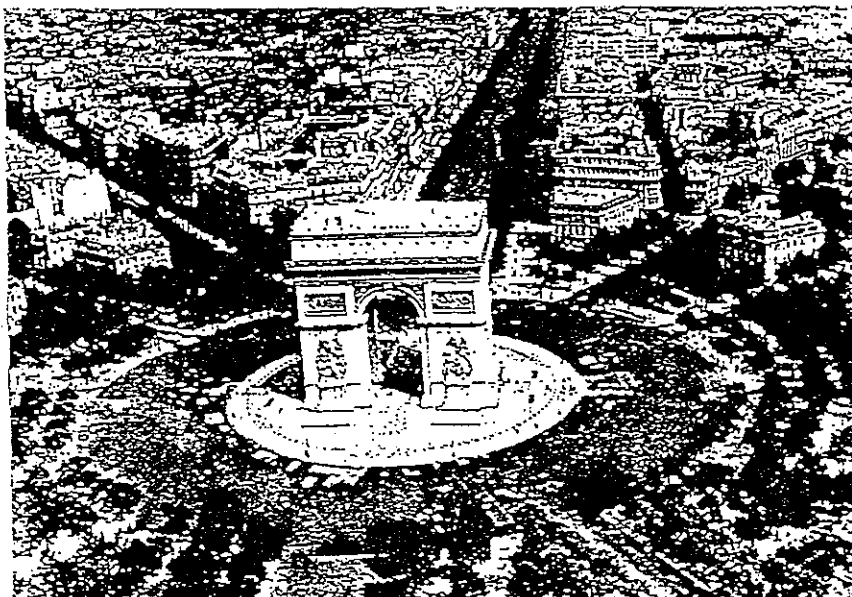


An axis may be symmetrical.  
But usually it is not.

Dibawah ini adalah gambar *The grand Etoile* ,traffik melingkar yang luas dengan penyebaran jalan secara akurat yang menghilang di kejauhan sana. Lingkaran yang amat besar ditegaskan dengan kemegahan pohon-pohon dan gedung-gedung abu-abu pada sisi-sisinya. Kilauan trotoar dari potongan-potongan blok granit dalam pola yang tepat. Keseluruhan *martial space* (ruang bekas perang) mempunyai kesan yang amat membanggakan dan suasana khidmat pada ruang itu, sebagus dengan yang nampak di pusatnya sebuah bangunan *the Arch de Triomphe* , dan terdapat rangkaian bunga berbentuk lingkaran yang membatasi dasar makam pahlawan tak dikenal, dengan semangat yang berkobar terus-menerus sebagai rasa penghormatan.

Sumber : Landscape Architecture, J.O.Simonds

The Arch of Triumph on the Etoile, at the head of the Champs Elysées



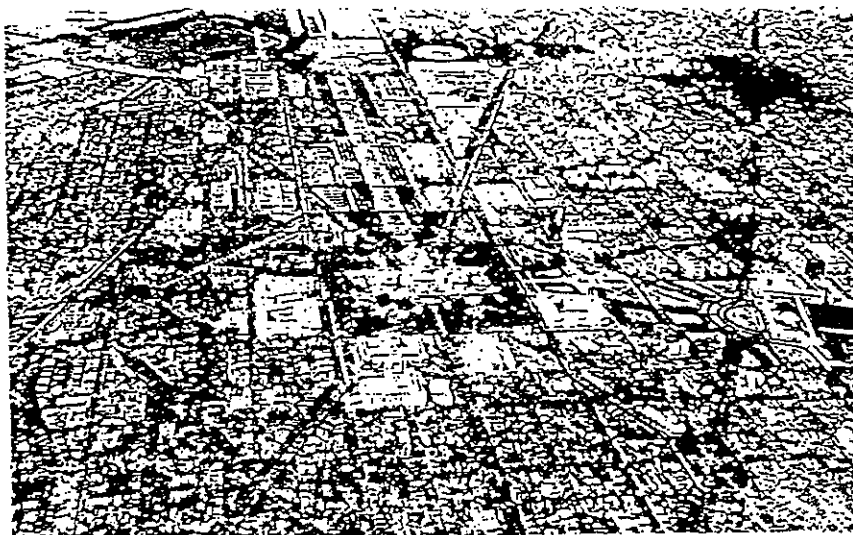
Gambar 2.56

*The Etoile* adalah sebuah bangunan yang sungguh-sungguh dirangkai untuk dipergunakannya. Sebuah *focal point*, *the Arch* yang terlihat pantas dikerangkakan untuk beberapa mil dalam segala arah. Susunan ruang lingkaran adalah ruang untuk berkumpul dan sebuah titik generasi - yang bagus sebagai keberadaan kekuatan terminus, *the Etoile* dan juga *the head of the Champs Elysies*, dan bagian yang terbuka melengkung (*Archway*) yang menyatu dengan *bulevard* yang luas sehingga nampak berwibawa. Sumbu *bulevard* mengarah keluar, ke timur dan dengan semangat militer yang tegar serta dalam struktur irama yang teratur dan pohon-pohon yang menjauh hampir tidak kelihatan, yang kita catat sebagai karakter yang agung.

Karakter sumbu sebagai pemersatu elemen dapat dilihat pada gambar di bawah ini yaitu pada kota *Washington DC*. View dari udara untuk kota *Washington DC* diperlihatkan pembebanan sumbu radial pada pola jalan *rectangular* yang membiarkan hal itu membangkitkan banyak bagian-bagian kekakuan dan sifat-sifat yang tak menyenangkan. Jalan kota dan pola tanah yang lebih bebas untuk masa yang akan datang akan melenyapkan kesulitan-kesulitan ini. Masih di dalam *Urban Planning* di masa yang akan datang, kita akan melakukan dengan baik untuk mempelajari dari *Washington* mengenai kekuatan sumbu radial untuk mengorganisir dan menyatukan sebuah kota yang terbentang luas.

Sumber : Landscape Architecture, J.O.Simonds

Gambar 2.57



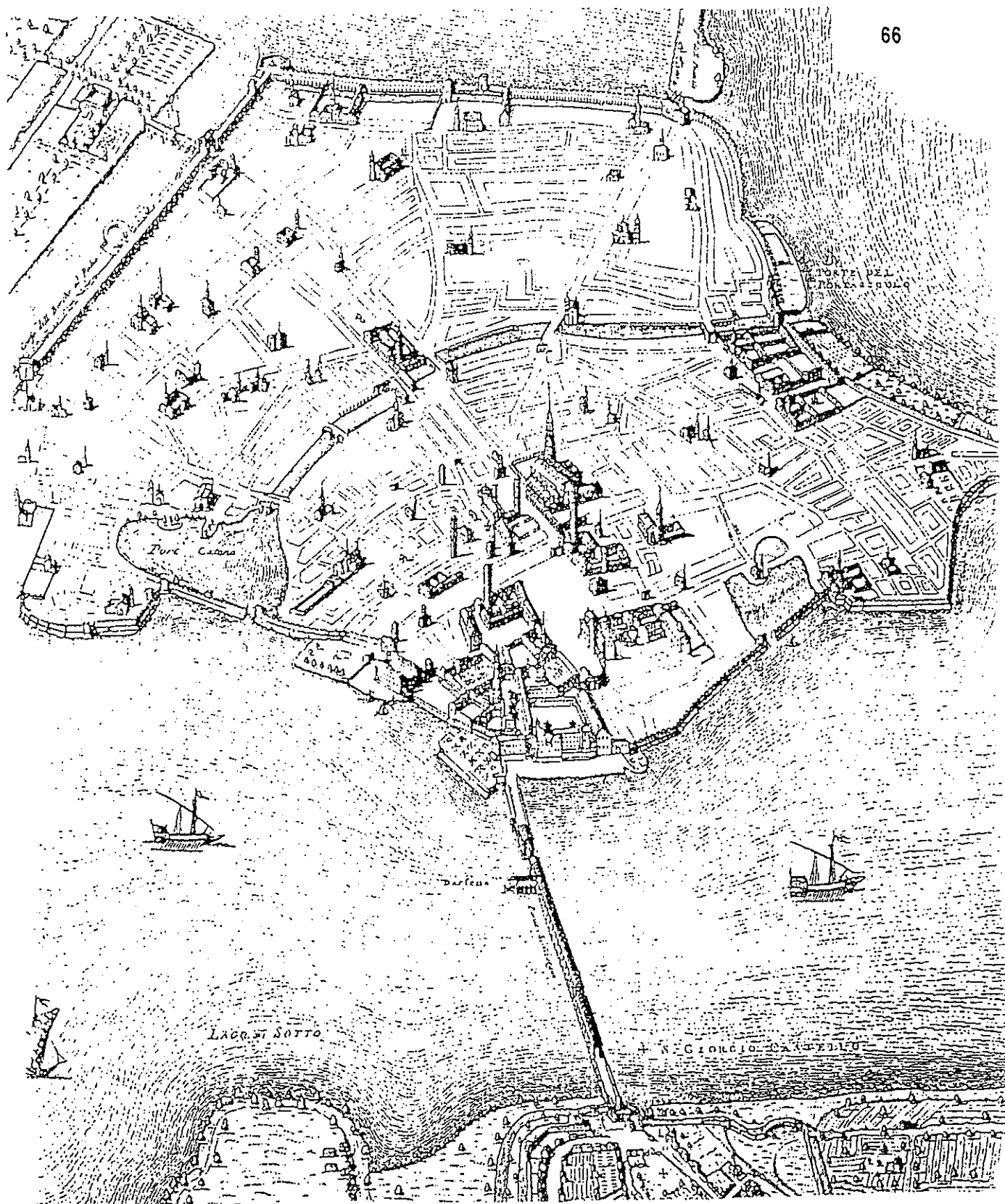
*Terminal* atau *intermediate station* dari salah satu sumbu mungkin berfungsi juga sebagai *terminal* atau *intermediate station* untuk sumbu yang lain. Jadi dua atau lebih area rencana utama mungkin dipusatkan pada tempat-tempat umum. *Washington DC* yang diagram rencananya memberikan contoh prinsip-prinsip ini, dengan demikian telah dikembangkan satu dari yang paling yang paling menyatu dari sebuah rencana kota Metropolitan. Pada rencana itu ditunjukkan unsur panjang dan radial. Jalan raya dengan deretan pohon, taman berkumpul, lingkaran, struktur atau monumen, vista yang dipaksakan untuk inspirasi kecantikan dan kemewahan dan ikatan kota yang kompleks serta bagian-bagian komponen yang luas dalam satu kesatuan yang koheren.

## 2.5.Desain Kota Pada Era Medieval

Dengan runtuhnya kerajaan Rumawi, skala bangunan yang digunakan pada Roma Klassik dan villa Hadrian telah hilang dari *scene* (pemandangan) Eropa Barat. Secara berangsur-angsur integrasi desain baru telah membawa ruang kepada titik puncaknya pada seratus tahun kemudian di dalam kota-kota kecil *Medieval* yang mana telah menghasilkan desain kota yang didasarkan pada *prinsip-prinsip rasional*.

Gambar di bawah ini adalah kota bukit di *Tuscany* yang telah dibuat oleh *Ambrogia Lorenzetti* kira-kira tahun 1340, yang memperlihatkan kesadaran para artis tentang kota adalah sebagai sebuah *organik* yang sesungguhnya. Secara teknik gambar ini memperlihatkan suatu kemajuan yang besar pada gambaran visual, sebab kemampuan para artis untuk proyek *image* dari seluruh kota pada bidang gambar disajikan dengan pandangan perspektif mata burung. Dalam lukisan tersebut kita melihat *solid* dan *void* dari kota dengan hubungan timbal - balik di antara mereka, dengan dipresentasikan melalui proyeksi isometri yang didahului dengan pengetahuan tentang perspektif selama beberapa tahun.

Yang paling penting, kota ini telah diperlihatkan sebagian yang benar-benar ada, tentu saja kota-kota pada periode ini telah diperlihatkan oleh warganya, termasuk bangunan-bangunan yang telah dirubah dan diperluas oleh mereka. Hal ini merupakan *image* secara total yang merupakan satu kontribusi yang paling penting terhadap *desain Medieval*.



Gambar kota Tuscany oleh A. Lorenzetti  
 Sumber : Design of Cities, Edmund N. Bacon

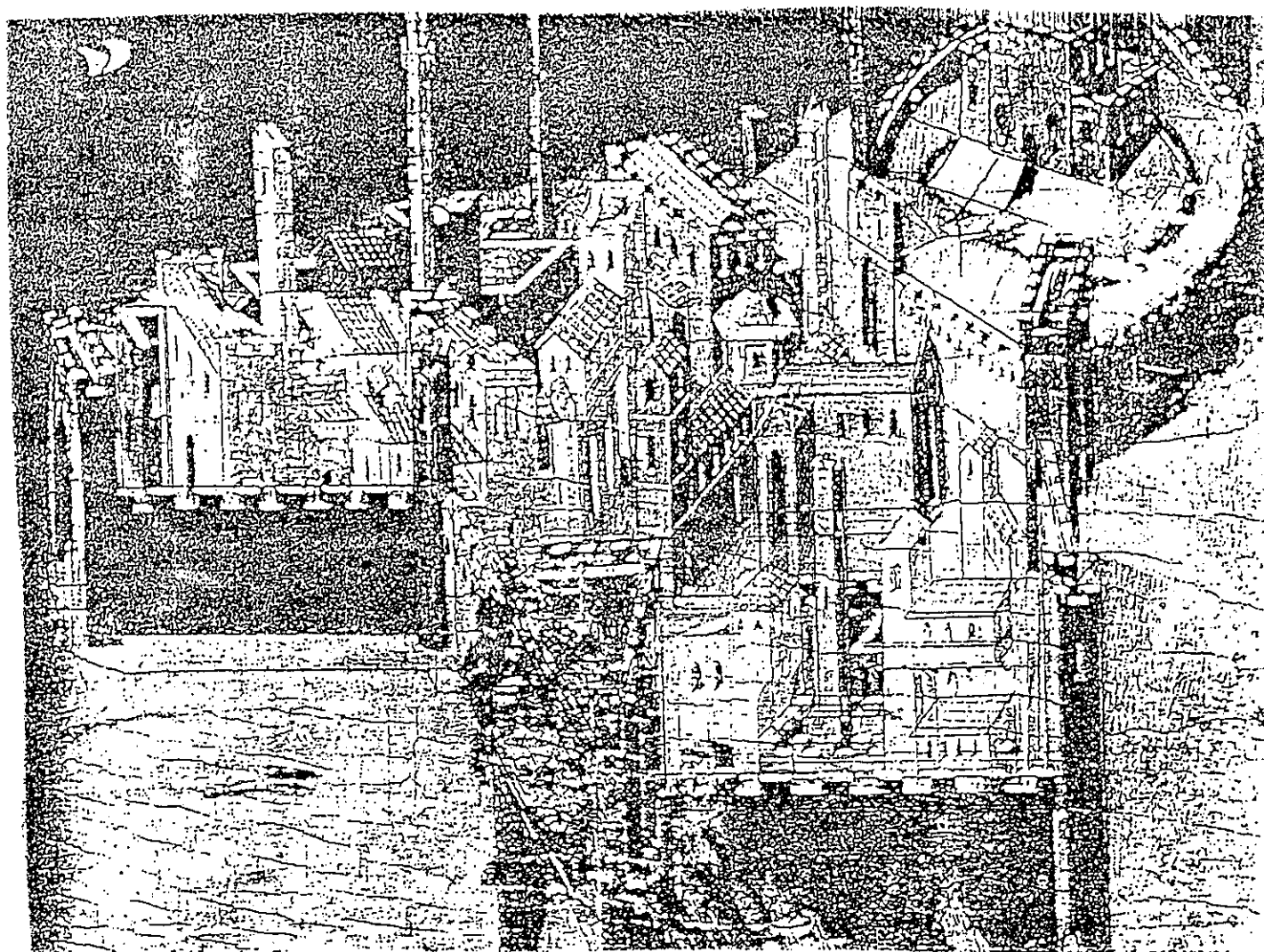
Gambar 2.58



Gambar di bawah ini adalah kota *Mantua* , yang memperlihatkan bagaimana *image* ini melekat secara bersama seperti kota yang cenderung mengembang ke luar. Di sini *Symbolic Image of the City* secara keseluruhan diekspresikan pada puncak menara Kathedral, yang telah mengingatkan kepada puncak menara , gereja *parochial* dan *Civic Building* yang dikembangkan di seluruh kota. Dengan metode desain ini, penyebaran, kesatuan diantara skala lingkungan dan skala kota adalah telah dicapai, dan macam desain yang lagi disenangi saat itu adalah sikap yang memberikan kekayaan yang besar kepada kota, dan secara brilliant telah dicontohkan di kota *Venice*.

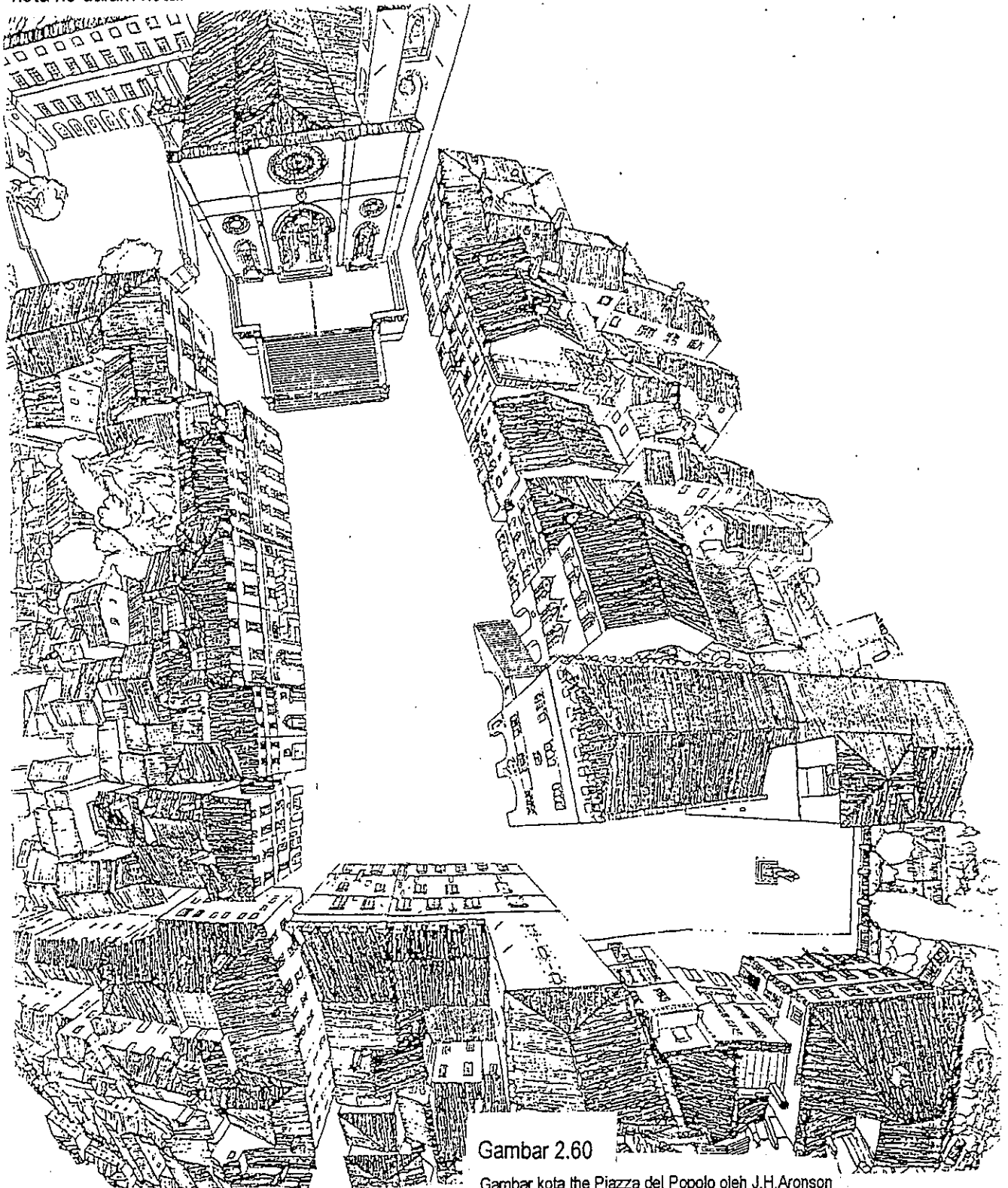
Sumber : Design of Cities, Edmund N.Bacon

Gambar 2.59



### 2.5.1. Struktur Square

Di antara karya-karya arsitektur yang mengagumkan untuk kota-kota *Medieval* adalah desain dari dua *Square* yang menghubungkan satu sama lain di kota *Todi*. *Square* yang lebih kecil (di ujung kanan pada gambar di bawah ini) , dengan patung *Garibaldi* di pusatnya, memandang ke bawah yaitu dataran berbukit *Umbrian* dan membangkitkan spirit dari pinggiran kota ke dalam kota.



Gambar 2.60

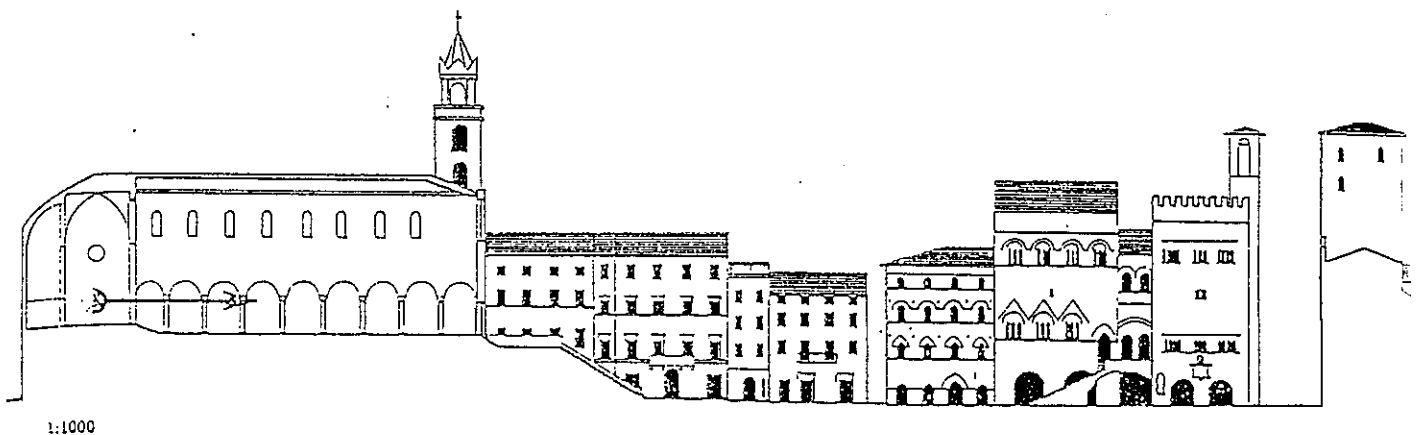
Gambar kota the Piazza del Popolo oleh J.H.Aronson

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon

Hal tersebut telah dipahami sebagai sebuah ruang, dengan satu sudut yang saling melengkapi area dari pusat utama *Square the Piazza del Popolo*, hingga membentuk volume kecil ruang umum untuk dua *square*, khususnya intensitas dan pengaruhnya. Tower dari *the Palazzo del Popolo* dan *the Palazzo dei Priori* telah diperlihatkan pada ujung kanan pada gambar di bawah ini, sisi-sisi ini telah ditetapkan sebagai ruang secara abstrak dan memberikan kekuatan vertikal yang menekan dua titik sudut pada posisi yang paling besar kehebatan desainnya.

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon

Gambar 2.61



Posisi-posisi gedung yang menggambarkan dua prinsip fungsi dari kehidupan masyarakat adalah secara tepat ditentukan dalam masing-masing desain rencana dan dalam hubungan vertikal. Pintu masuk untuk *the Palazzo del Popolo* dan *Katedral* masing-masing dinaikkan ke atas dari pelataran *public square* terhadap level bangunan masing-masing dan dapat dicapai dengan tangga yang besar. Kesederhanaan dari keseluruhan desain ini adalah agar supaya warga kota

tidak pernah kehilangan perasaannya terhadap hubungan dengan kota seperti sebuah desain yang sesungguhnya, sementara warga kota berpartisipasi dalam fungsinya sebagai anggota gereja atau sebagai anggota politik masyarakat. Gambar yang dihasilkan oleh *J.H. Aronson* yang dipengaruhi oleh teknologi modern tetapi menggunakan sistim pandangan yang semakin jauh semakin mengecil menuju titik perspektip, usaha ini berbeda dengan yang ditempuh oleh *Lorenzetti* dalam menyajikan gambar kota secara keseluruhan. Untuk menikmati gambar *J.H. Aronson* ini dengan indah maka kita perlu memutarnya hingga 360 derajat.

### 2.5.2. Pendekatan Melalui Lorong-lorong Sempit Yang Bermakna

Di dalam kota *Todi*, sebagaimana kota-kota lain dari abad Pertengahan ( *Medieval* ), kekuatan desain tidak berakhir dengan penyelesaian pusat *square*, tetapi memperluas ke luar ke perbatasan dinding kota (beteng), hingga menghubungkan jantung kota dengan sekeliling pinggir kota.

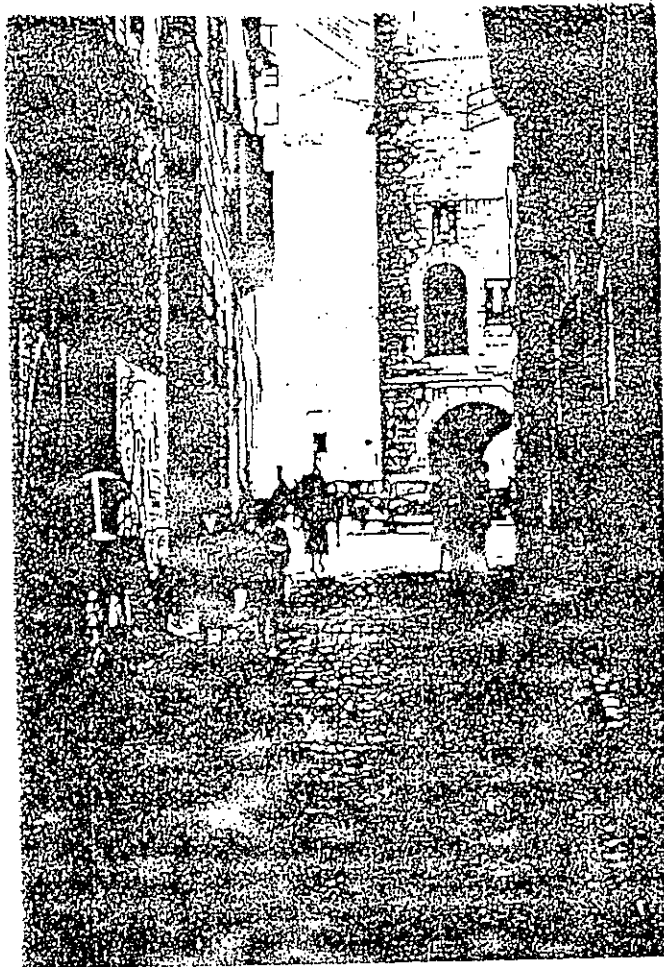
Di dalam kota *Todi* terdapat kejelasan bentuk kota secara keseluruhan, dan seperti di *Athens* hal itu memudahkan untuk memvisualisasikan *scene* (suasana) dari pengalaman ruang sebagaimana suatu pergerakan dari pintu gerbang ke pusat kota.

Terutama sekali kehalusan serentetan view dan perasaan (sensasi) yang diberikan dengan pendekatan dari bagian tenggara. Jalan yang melengkung agar supaya seseorang pada awalnya melihat ruang lorong sempit yang difokuskan pada pusat *Kathedral* yang menonjol. Perubahan view ke bagian yang menonjol sebelah kanan seperti ruang yang melebar dan bergeser ke belakang sekali lagi. Di daerah pintu masuk pada ruang *square* yang lebih kecil dengan view yang mengagumkan di seberang pinggiran kota dan ruang *arcade loggia* pada bangunan *the Palazzo del Popolo* menjadi dominan dan memperkuat perasaan menekan ke bawah dari bangunan menara (*tower*).

## Gambar 2.62

Gambar Serial Vision dari the Palazzo del Popolo

Sumber : Design of Cities, E.N. Bacon



### 2.5.3. Kesan Menerima Pada Ruang Square

Sebagaimana seseorang yang bergerak menuju *square* dengan susunan *civic building* yang membentuk *enclose* yang sempurna serta tangga besar di sisi utara *square* yang mengarah ke bangunan Kathedral sebagai elemen yang dominan pada komposisi tersebut. Pada saat naik tangga, seseorang dapat melihat sekilas di atas kota pinggiran ke arah kiri. Pengalaman dari *square* disempurnakan oleh pengalaman-pengalaman dari ruang interior pada Kathedral dengan sebageian gereja yang menonjol dan berbentuk setengah bulat yang megah di bagian ujung, yang mana mempunyai makna kekuatan desain kembali ke arah *square*.

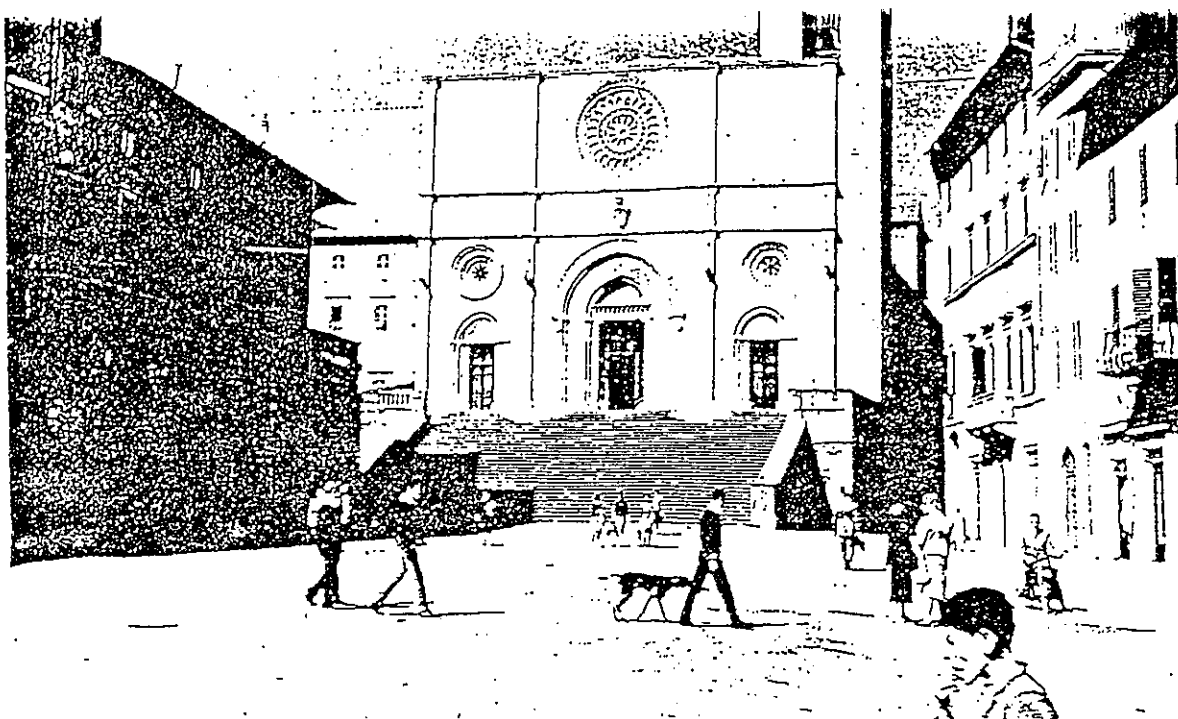
Sebagaimana seseorang yang keluar dari Kathedral, *square* menyajikan secara keseluruhan aspek-aspek yang berbeda. Dari sini ke dua tower muncul sebagai elemen-elemen yang dominan dan tangga besar yang naik ke teras *the Palazzo del Popolo*. Sekarang kita merasa seperti mengalami pengalaman ruang dengan turun dari Kathedral menuju pelataran *square*, lalu naik kembali ke tangga *the Palazzo*.

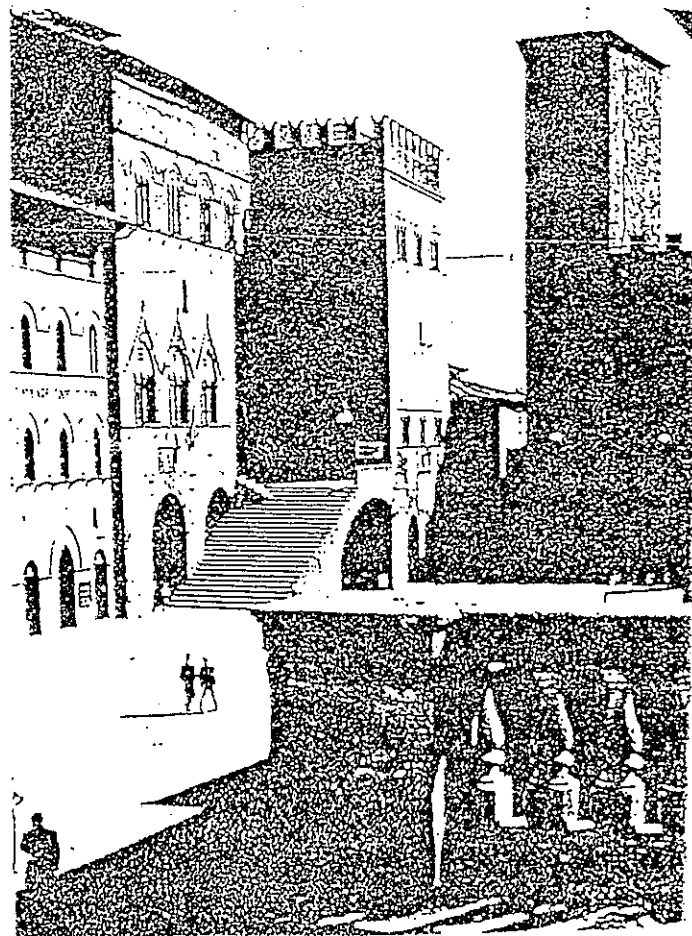
Dari pembahasan contoh ini, kita dapat menyimpulkan bahwa untuk mencapai hubungan desain elemen-elemen yang saling mempengaruhi dibutuhkan *recession planes* (pengunduran bidang), *penetration in depth* (penusukan yang dalam), *meeting the sky and the ground* (pertemuan antara langit dan tanah), *ascent and descent* (naik dan turun) yang mana diperlihatkan pada gambar *the Guardi* di bawah ini.

Gambar square the Palazzo del Popolo

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon

Gambar 2.63





#### 2.5.4. Struktur Dasar Desain

Dalam jajaran kota-kota yang telah dibangun di Italy selama periode *Medieval* dan *Renaissance* di sana muncul tema yang berulang-ulang ,yang mana di sana terdapat kelangsungan dan desain dengan maksud tertentu perluasan dari pusat *square* ke titik di sebelah luar di mana hal tersebut untuk mengklaim ungkapan *the forces of region*. Pada uraian di bawah ini digambarkan empat contoh dalam skala umum yang semuanya dengan cara yang serupa kepada hal-hal yang menyolok dalam konsep dasar pada masing-masing lokasi.

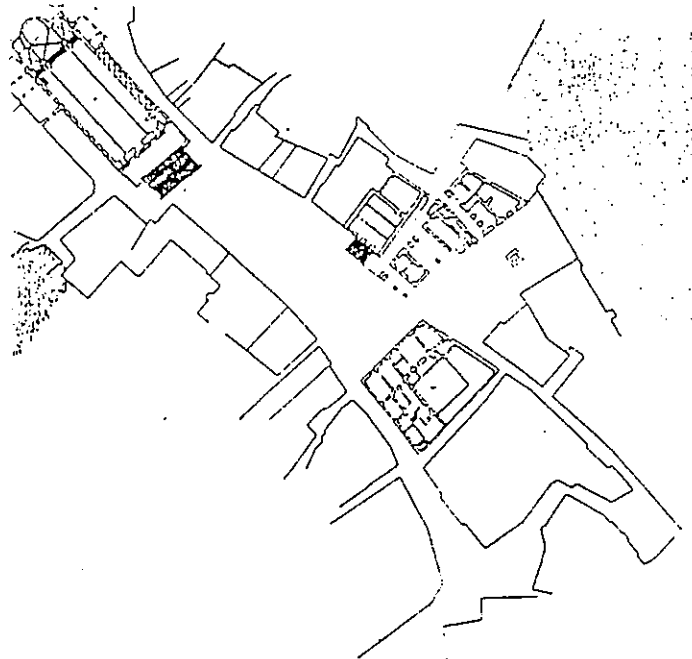
##### a. Kota Todi

Sebuah diagram yang telah menekankan bahwa *square* yang berpautan satu sama lain adalah sungguh-sungguh diletakkan di antara vista, sesuatu dalam masing-masing arah, di seberang bukit *the Umbrian*. Secara arsitektural telah mengisi pusat *square* , hasil pandangan sekilas tidak ada tetapi fasade gedung saling tumpang tindih , membentuk karakter kota yang tegas sebagai *the city core* (kota inti), dan membuat arus yang lebih dramatis dari pinggiran kota , dalam kesempitan, dengan menyolok telah memfokuskan arus pada *stage* yang lebih tinggi sebelum masuk ke Cathedral , dan dalam suatu ruang yang luas di ujung *square* yang lebih kecil. Identitas kota dan pinggiran kota adalah telah ditunjukkan secara terpisah dan ditetapkan secara menyolok di dalam bagian-bagian individual dalam sebuah komposisi.

Gambar 2.64

Gambar lay out kota Todi

Sumber : Design of Cities, E.N. Bacon



#### b. Kota Perugia

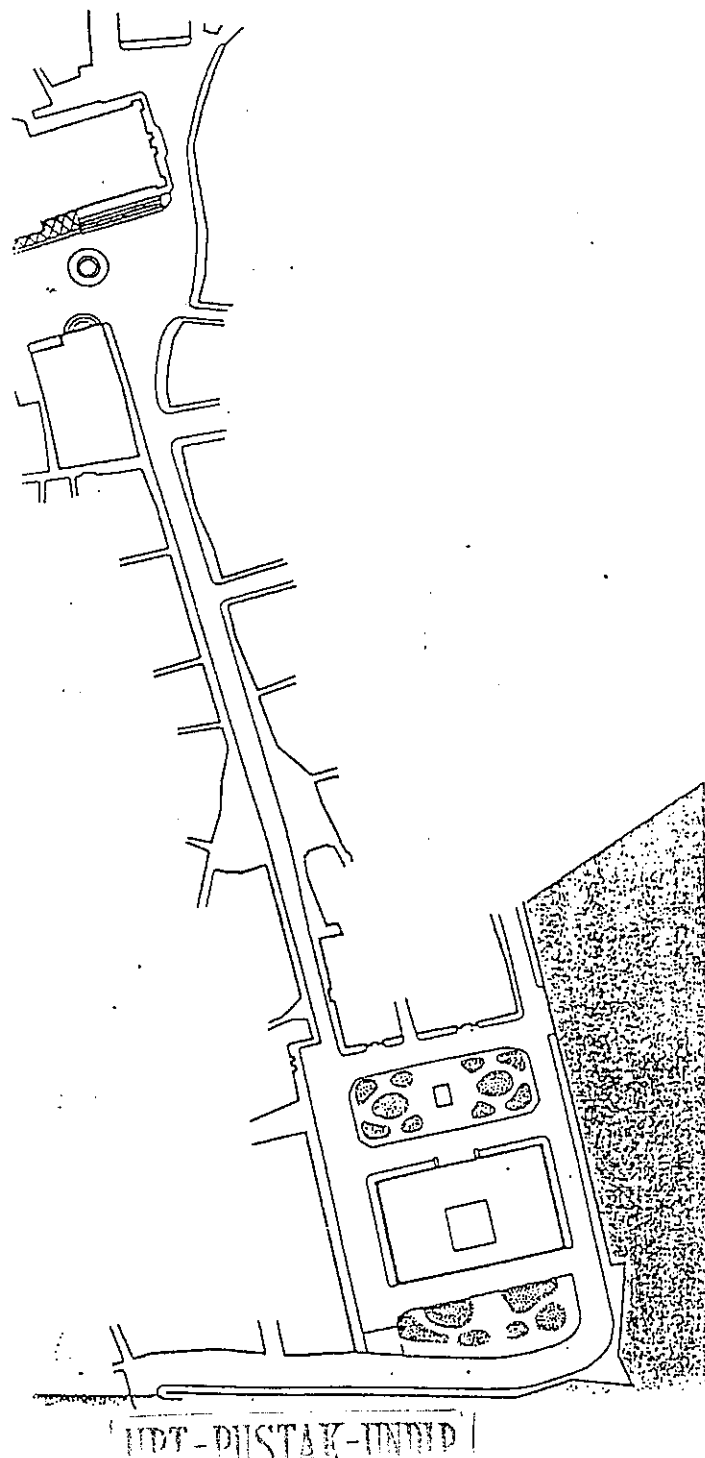
Perugia adalah kota bukit *Medieval Umbrian* yang lain, mengekspresikan prinsip-prinsip desain yang sama seperti di kota *Todi*. Pusat *square* dengan kota lamanya dan air mancur yang dikagumi ( yang diperlihatkan dengan lingkaran pada gambar denah), juga dengan mahirnya dihubungkan dengan desain *Kathedral* pada salah satu sisi dan untuk *hall kota* pada sisi yang lain, menerima ruang yang menyusuk yang ditegaskan oleh jalan yang mengantarkan masuk dari



*square* yang memandang ke bawah pinggir kota. Kathedral kedudukannya dipalingkan ,agar supaya Kathedral menerima pengaruh dari pergerakan ruang seluruh sisi , yang mana adalah sangat luar biasa bagi *Kathedari Gothic*.

Di ujung yang lain untuk penghubung jalan bagi dua *square* telah dikembangkan pada masing-masing sisi dari gedung publik dan memperpanjang tempat berjalan sepanjang sudut dinding kota , memberikan vista yang luas bagi sekeliling tanah lapang.

Gambar lay out kota Perugia  
Sumber : Design of Cities, E.N. Bacon  
Gambar 2.65



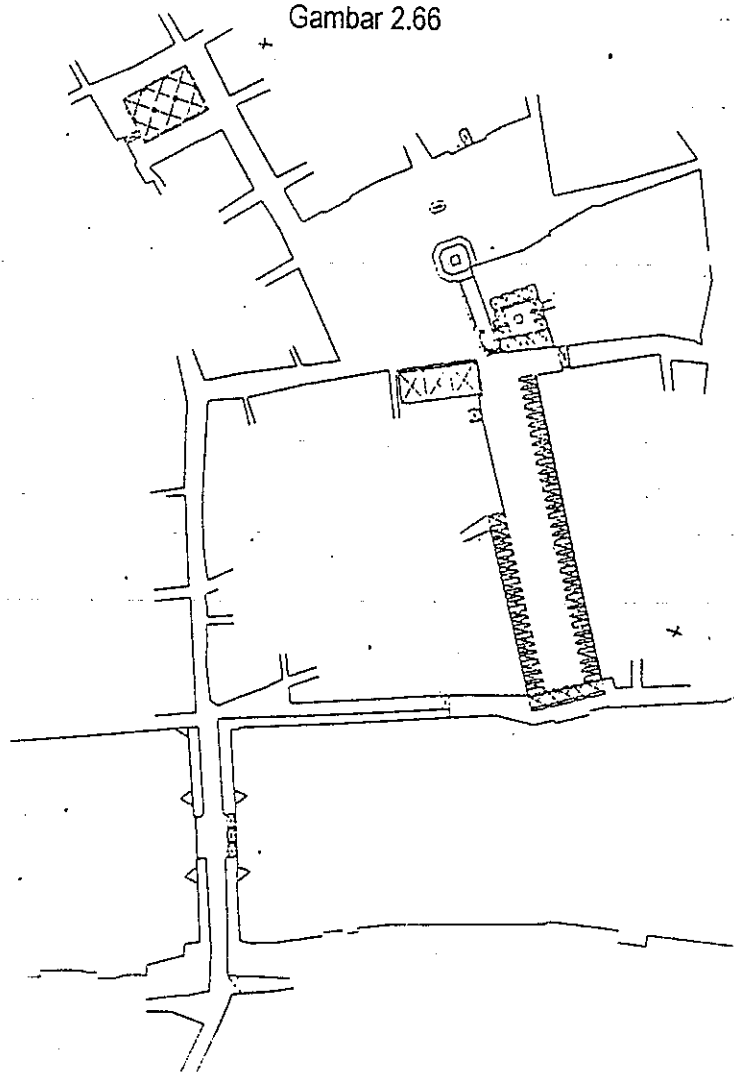
### c. Kota Florence

Square Medieval dari Florence, *Piazza della Signoria* yang secara orisinal disusun seperti pusat kota yang sepenuhnya dapat berdiri sendiri, dengan tidak memasukkan gagasan dalam desainnya sebuah ekspresi *the forces of the region* yang telah menopang kota. Hal tersebut adalah suatu tindakan dengan maksud tertentu dari *Cosimo de Medici* untuk memotong melalui area yang bercampur untuk *the River Arno* dan *comission Giorgio Vasari* untuk desain *the Uffizi Palace* sebagaimana masing-masing secara praktis dan arsitektural ada hubungan simbolik (*symbolic link*) antara pusat kota dan *the River Arno* (Istana ditempatkan pada salah satu sisi perluasan jalan yang menghadap ke sungai). Dengan keunggulan yang terbaik dari *Vasary fulfilled* yang merupakan harapan masyarakat, Istana secara visual saling berhubungan dengan monumen-monumen kuno, *the Palazzo Vecchio*, kubah Kathedral dan patung di *the Piazza della Signoria*; dan menggabungkan pergerakan tegak lurus dari *square* atas pergerakan sepanjang jalan *the Arno*, hingga peristiwa yang dramatis yang ditimbulkan oleh sungai menjadi hidup.

Gambar kota Florence

Sumber : Design of Cities, E.N. Bacon

Gambar 2.66



#### d. Kota Venice

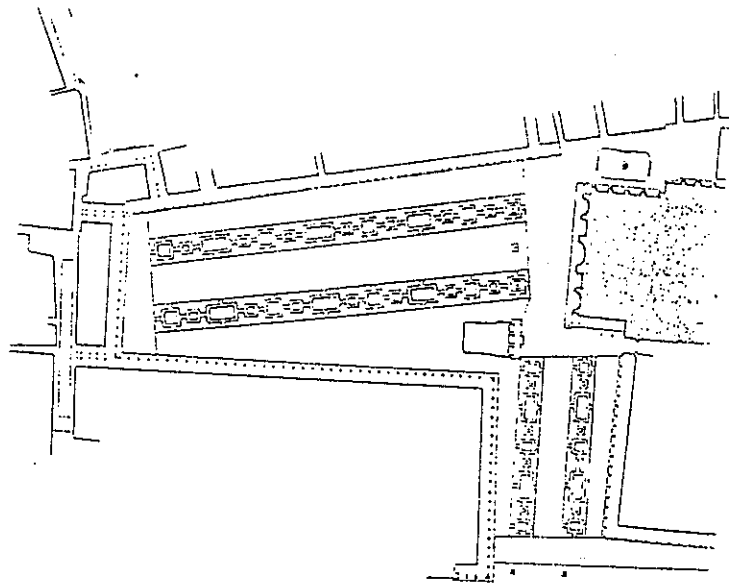
Bentuk dasar dari *Piazza San Marco* di *Venice* adalah serupa dengan yang ada di *Piazza della Signoria* di *Florence* tetapi sejarah perkembangannya berbeda. Pada sisi kiri yang dihadapkan kota *Venice*, ruang terbuka yang ada sekarang yaitu *the Piazzetta* adalah merupakan bagian desain orisinal, yang hanya mengarah ke ruang yang agak lebih luas sebelum *Katedral Saint Mark*. Di sini ruang terbuka (*open space*) merupakan perluasan dari ruang maritim dari *the Grand Canal*. *Piazza San Marco* seperti yang kita lihat sekarang adalah merupakan perluasan dari *open space*, sebuah ekspresi yang merupakan pembentukan kota sesungguhnya.

Pada semua contoh-contoh ini adalah sebuah tema desain yang mendasari pembentukan yang jelas dan kekuatan ekspresi dari kesatuan *Civic Building* yang dihubungkan kepada banyak ciri-ciri ekspresif dari kekuatan alami dari suatu *the region*.

Gambar kota Venice

Sumber : Design of Cities ,E.N.Bacon

Gambar 2.67



#### e. Venice - Tema Yang Dominan dan Sub Dominan

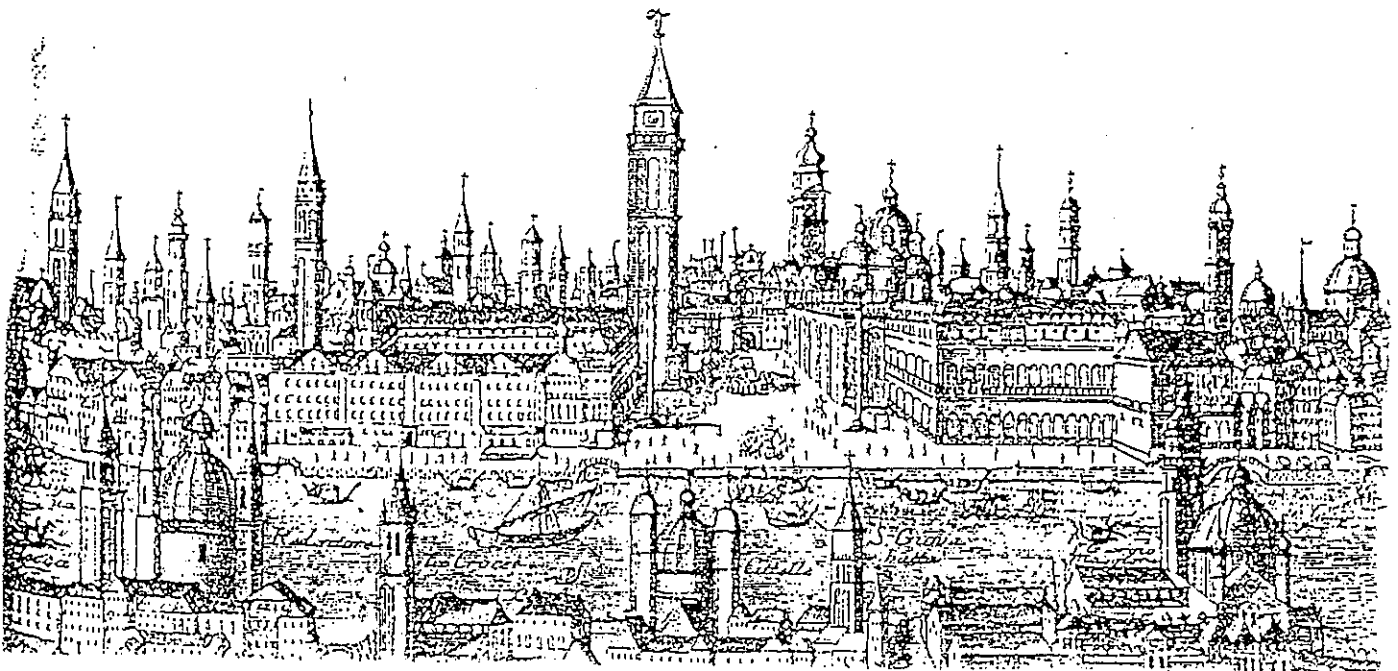
Gambar di bawah memperlihatkan kepada sebuah desain dasar pergerakan (*the basic design movement*) pada jantung kota. Pertemuan arus perniagaan sepanjang *the Grand Canal* dengan ruang yang menusuk tegak lurus melewati fasade *Saint Mark* dan *Doge Palace*, posisi yang kuat pusat kota di dalam suatu daerah (*the region*).

*Venice* adalah contoh yang paling nyata dari sebuah prinsip yang diekspresikan dalam gambar yang dihasilkan oleh kota *Mantua* pada halaman sebelumnya itu sebagai pembentukan pusat utama kota dan sistim sub pusat yang menimbulkan pusat yang dominan. Warga kota merasa bangga terhadap kotanya. Pengenalannya dengan *Piazza San Marco* adalah sebuah ekspresi total kehidupan masyarakat kotanya, dan dengan kehidupan sehari-hari yang memusat di sekitar *square* setempat dengan gerejanya, *café*, *wellhead* dan mungkin monumen, masyarakat merasakan suatu bayangan keindahan dari keseluruhan dari *civic building* dalam lingkungannya mereka sendiri. Atau, sebaliknya sepertinya masyarakat memperkenalkan *square* yang intim dengan masyarakatnya dan mereka sanggup untuk bergerak dari pengalaman pribadi ini kepada pengenalan dengan konsep-konsep yang lebih sulit dari kehidupan masyarakat kota secara keseluruhan.

Gambar 2.68

Gambar kota Venice

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon



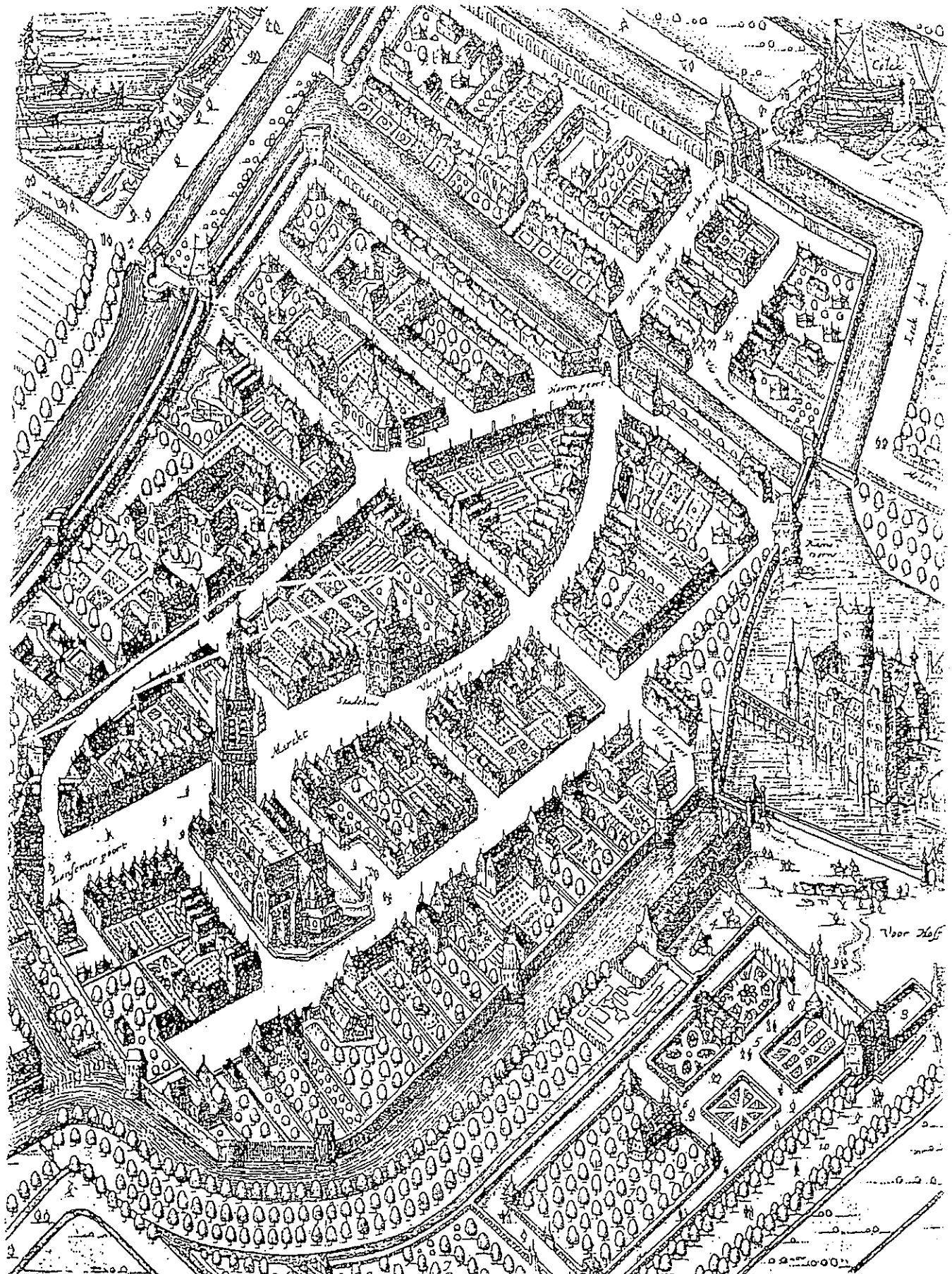


## 2.6. Desain Kota- kota di Belanda

Menurut *Bacon* ( 1967; 163 ) mengatakan bahwa Roma yang telah mereka observasi adalah akibat dari usaha yang sangat luas dalam strategi kota yang signifikan, dihasilkan dengan bantuan dari kekuatan gereja Roman Katholik. Di sana terdapat nilai dalam mempelajari kegiatan yang parallel dan bersamaan pada kota-kota kecil *Holland*, di mana tak satupun kondisi ini telah eksis. Semua energi dan dana untuk bangunan kota yang telah diambilkan dari dana lokal dan desain sesuai dengan yang telah ditentukan.

### 2.6.1.Culemborg

*Culemborg*, seperti yang telah diperlihatkan pada gambar *Joannes Blaeu* , 1648 adalah sebuah kota berdinding atau kota benteng dari era *Medieval* asli dengan memperpanjang empat persegi panjang yang sederhana sebagai *market space* . Pusat *shaft of space* ini ditambahkan organisasi elemen *Culemborg*. Puncak menara yang lebih kecil di atas pintu gerbang yang terlihat di sebelah kiri merupakan ciri-ciri kekuatan desain pada akhir dari *market place* ini, mengingatkan pada menara gereja besar di pelataran *square* . Hal ini selanjutnya digemakan oleh kesederhanaan menara kecil untuk *hall kota* , yang juga titik-titik sudut jalan dan ruang *market square* diekspresikan dengan baik sekali. Kita melihat kehendak Arsitek pada awal pertengahan abad XVI yang memutuskan era dengan karya yang individual, dengan tidak merasakan kebutuhan terhadap type *Baroque* dengan menerapkan hubungan sumbu formal pada ruang bagian depan (*entrance*) . Seorang desainer telah menempatkan bangunan *hall kota* nya dengan pasti yang melingkupi ruang yang tidak simetri dan telah memberikan karakter pada akhir dari *market square* ini. Dengan ke tiga catatan ini ,untuk titik di dalam ruang mereka telah menghasilkan sebuah hubungan dengan titik-titik puncak menara gereja *Medieval* dan pintu gerbang dan juga dihasilkan penekanan desain, jaringan kekuatan garis , melewati di atas ruang *polygon* sederhana yang diketahui hingga *market square*.



### 2.6.2. Zaltbommel

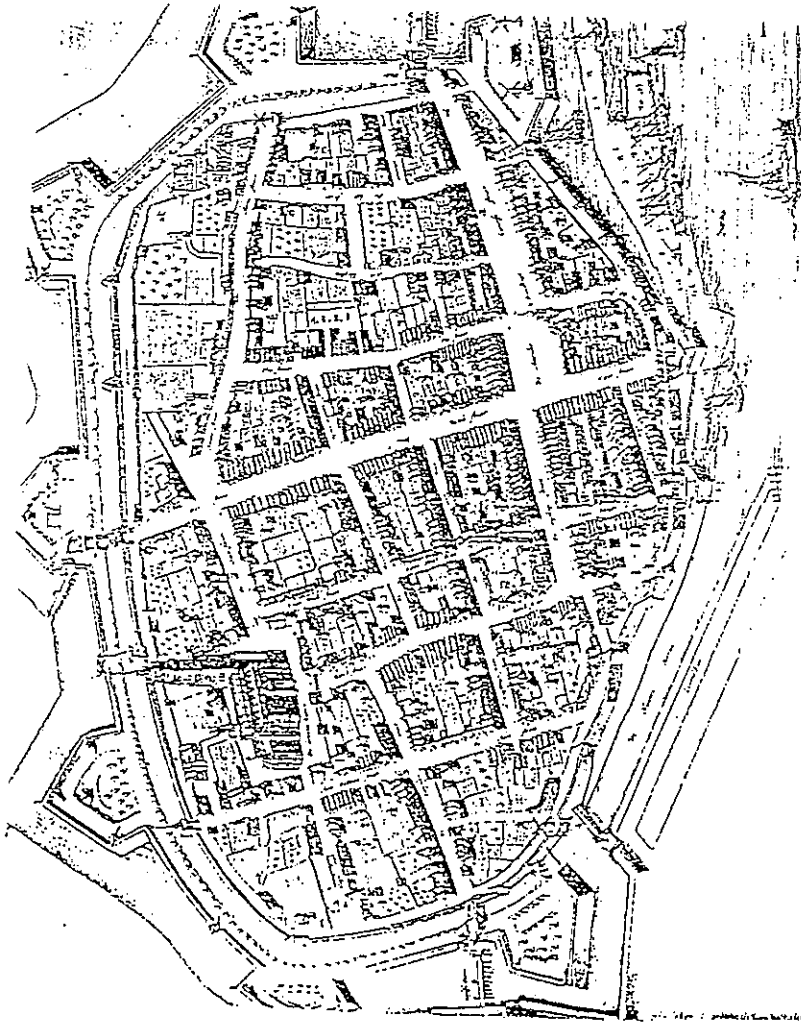
Kota Zaltbommel adalah sedikit lebih besar dan lebih kompleks struktur kotanya dari pada di kota Culemborg. Keagungan pengucapan desain anatomi kota, dan ketinggian flat Belanda di atas tanah datar yang merupakan simbolik dari perluasan ke arah vertikal bagi fungsi-fungsi Civic building.

Gambar di bawah ini memperlihatkan tiga prinsip puncak menara. Sajian ini sebagai penekanan pada pergerakan garis yang dihasilkan oleh modifikasi sistim *grid* dari jalan. Seperti focal point yang utama, puncak menara ini juga berhubungan dengan ruang-ruang di sepanjang market dan perluasannya dan pada Nieuwstraat di muka gereja.

Di negara yang luas seperti Belanda tanah flat adalah tidak menjadi masalah, sedangkan untuk ciri-ciri alam Belanda dengan skyline kota yang dihasilkannya yang semuanya merupakan hasil karya seni. Gambar di bawah ini juga memperlihatkan kesempurnaan ukuran dan kekomplekan tower gereja berdiri sebagai dominasi elemen yang jelas, sementara puncak menara kecil di seberang secara mengagumkan dihasilkan dengan ukuran yang lebih kecil, sederhana dan masih dihubungkan kepada tower dan puncak menara dari Kapel the Gasthuys. Bahkan menara kecil yang lebih kecil dari hall kota memberikan ke tiga elemen penting pada penghubung dua titik.

Dengan memproyeksikan karya-karya arsitektural ini ke dalam ruang dalam wide-ranging system pada kota dan jalan-jalannya, di sana terdapat seperangkat gerakan ever-changing harmonic relationship antara mereka sebagai sesuatu gerakan di dalam kota masing-masing dan melalui lingkungan pinggiran kota. Dan gerakan di kota dan ke pinggir kota ini tidak pernah berhenti, sehingga rentetan ini merupakan series of kinetic sensations yang ditimbulkan di kota Zaltbommel. Di dalam aturan dari fenomena ini untuk menjadi lebih efektif, sejumlah titik-titik harus dengan mudah dipahami dan posisinya dalam hubungan kepada yang lain dalam organisasi kota harus jelas.

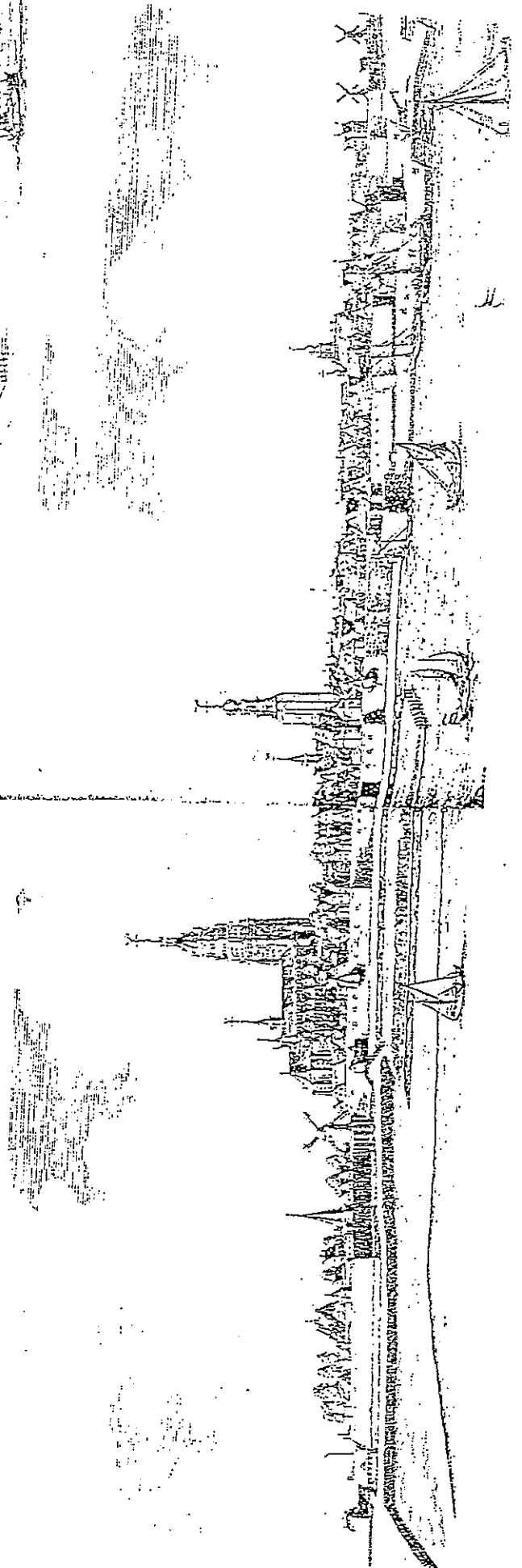




Gambar 2.71

Gambar kota Zaltbommel

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon



### 2.6.3. Wijk-Bij-Duurstede

Prinsip-prinsip desain pada kota *Wijk-Bij-Duurstede* yang sedikit telah diketahui pada kota *Culemborg* dan *Zaltbommel* adalah telah lebih jauh dibawa kepada desain struktur yang sangat sederhana. Tiga segi kehidupan kota yaitu *kekuatan spiritual*, *kekuatan duniawi* dan *sumber kekuatan ekonomi* telah diekspresikan secara simbolik pada tiga gedung, masing-masing mengemukakan karakteristiknya dengan memperlihatkan garis bentuk yang mengarah ke vertikal (langit) dan juga ditempat itu ditambahkannya karakter kepada area serta dihubungkan kepada sistem pergerakan regional yang memberikan sebuah *focal point* sebagai tujuan orientasi. Hubungan-hubungan tersebut adalah :

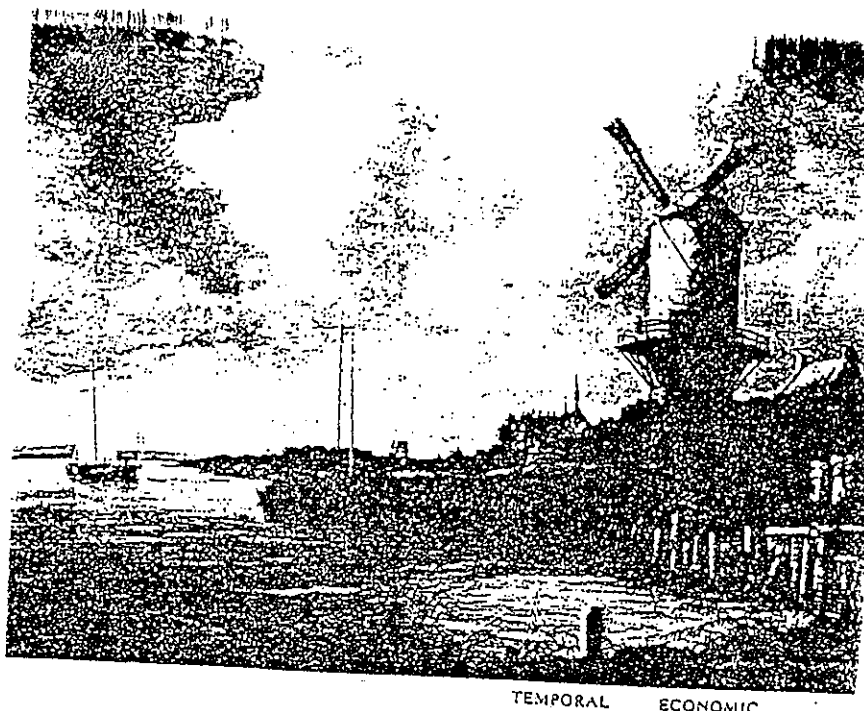
1. Dalam struktur ini, gereja dengan tower tumpul di pusat kota pada *market square*.
2. Menara kecil dari Istana lokal orang-orang bangsawan di pinggir kota.
3. Kira-kira 90 derajat dari kastel yang mengarah ke gereja pada kota-kota yang dibentengi oleh sungai, adalah kincir angin.

Gambar di bawah ini menunjukkan kota yang dipandang dari sungai dengan gereja di pusat kota, kastel di pinggir kota sebelah kiri dan kincir angin di atas dinding sungai di sebelah pojok kanan. Pada gambar peta isometri yang memperlihatkan perubahan vista yang menerus pada kota yang dihasilkan oleh pendekatan kehalusan belokan jalan yang mana sebagai pengganti perhatian yang langsung kepada yang satu dan yang lain untuk tiga *node* ini.

Gambar kota *Wijk-Bij-Duurstede*

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon

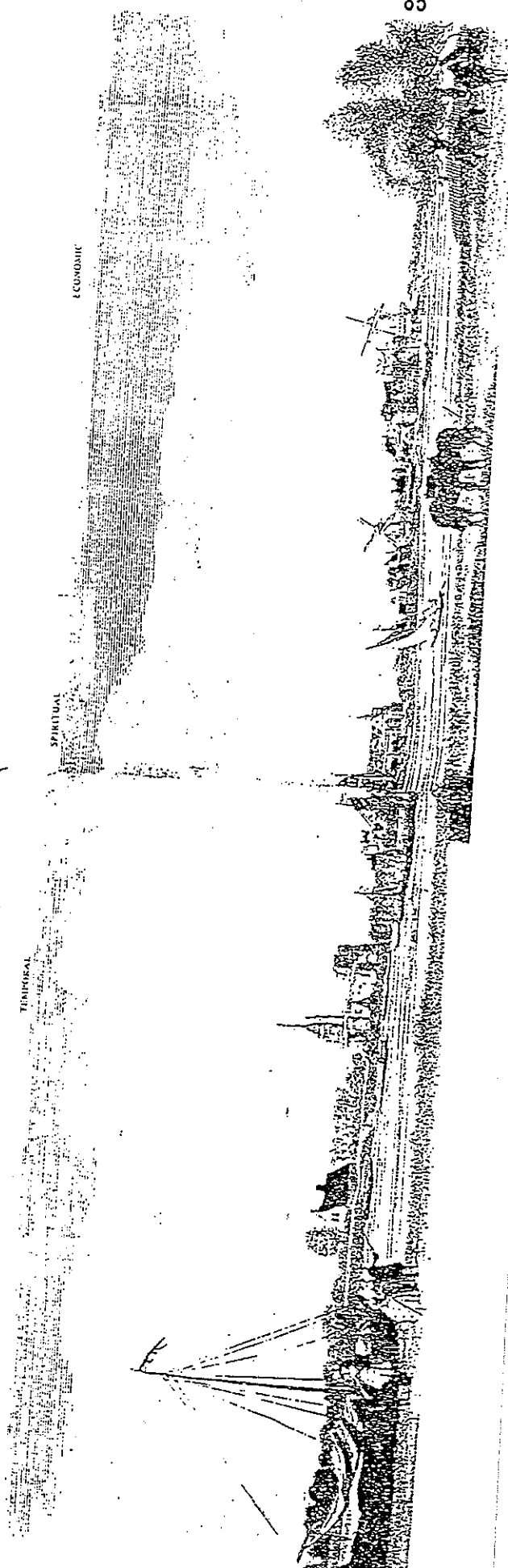
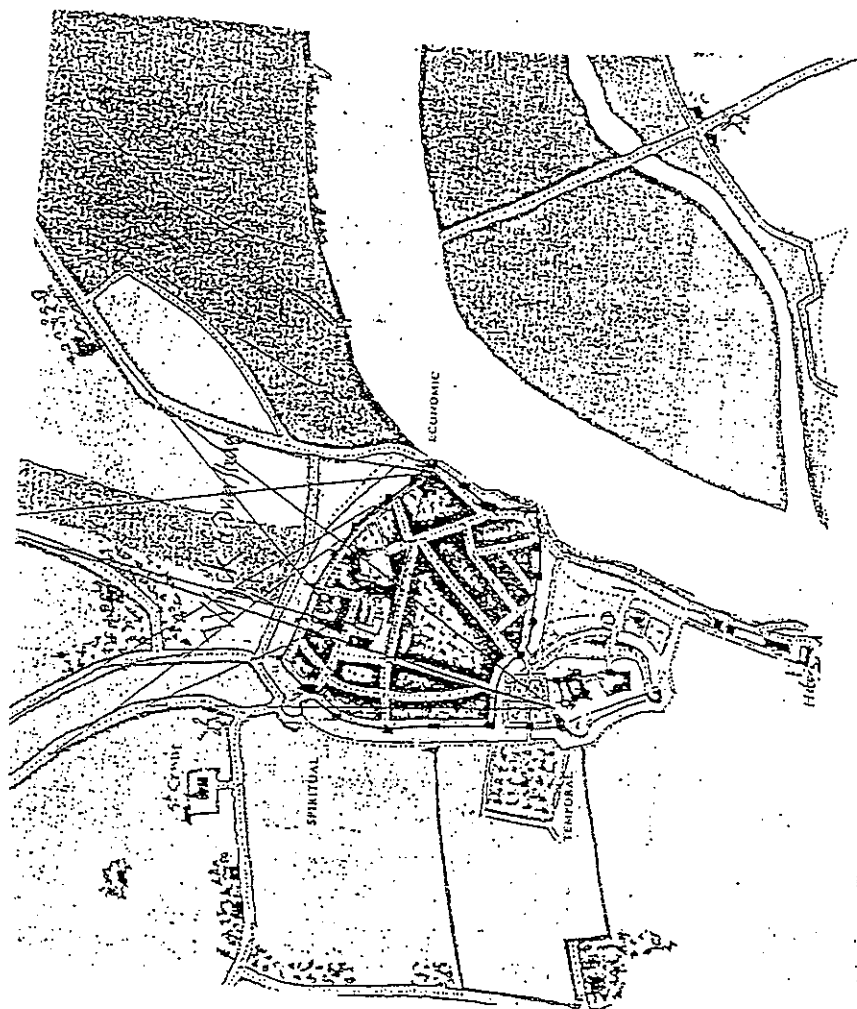
Gambar 2.72



TEMPORAL ECONOMIC

Gambar 2.73

Gambar kota Wijk-Bij-Duurstede  
Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon



#### 2.6.4. Tiga Simbolik Node

Sebagaimana suatu pendekatan pusat square *Wijk-Bij-Duurstede* dari pinggiran kota, *sense of orientations* pada tower gereja, secara kuat juga dirasakan dari kejauhan dan rasa ini timbul setelah tiba di benteng sekitar kota yang mana seseorang melihat dari jembatan utama yang sempit di dinding kota. Dari arah ini seseorang akan melihat jalan yang tegak lurus terhadap sepanjang dimensi *market square*, agar supaya seseorang akan mengalami rasa emosi keterkejutan apabila masuk ke dalam kota dan setelah keluar dari square akan mengalami rasa *the depth of square* (square yang dalam) serta tower gereja akan menimbulkan rasa yang mengagetkan atas kesadaran seseorang yang melihat tower tersebut.

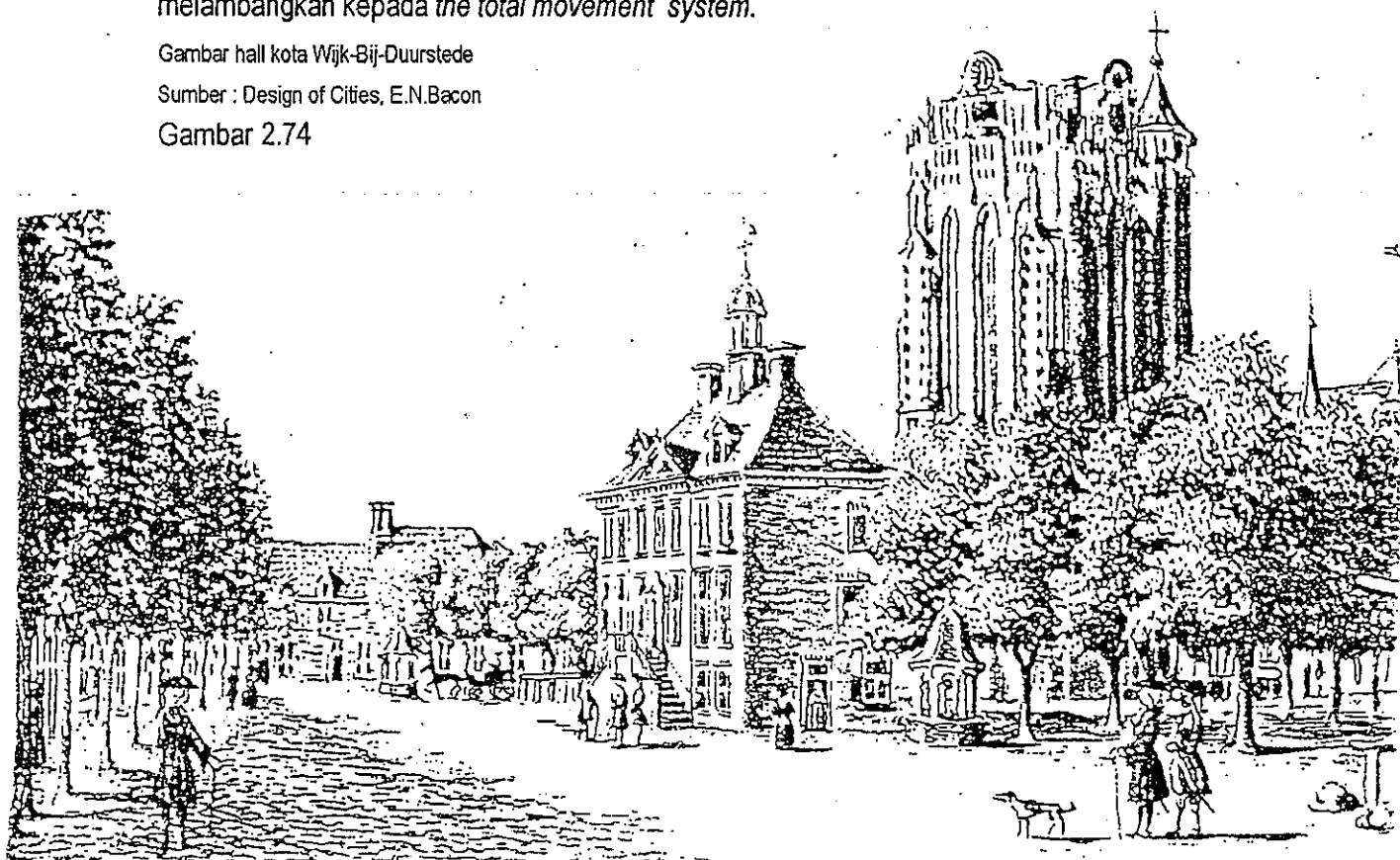
Di kejauhan pada akhir dari *the little market place* terdapat titik pertemuan dua jalan yang mempunyai sudut yang baik satu sama lainnya; satu di antara mereka mengarah secara langsung ke kastel, menara kecil yang merupakan ciri-ciri terminal vista ini, sedangkan yang lainnya mengarah pada kincir angin yang mendominasi skyline sebagaimana yang terlihat pada gambar di bawah ini.

Organisasi dari *the little space of square* ini, telah dipresentasikan pada gambar di bawah ini yang sangat memuaskan dan indah. Pada awal abad XVII hall kota secara harmonis ditempatkan dan dipertimbangkan dengan tower gereja Medieval, sebagaimana diperlihatkan pada tahun 1745 gambar di bawah ini. Pohon-pohon perletakkannya baik, dua *wellhead* secara efektif mengatur ruang dan pola trotoar mengekspresikan pergerakan dan pemberhentian, fungsi square tersebut melambangkan kepada *the total movement system*.

Gambar hall kota Wijk-Bij-Duurstede

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon

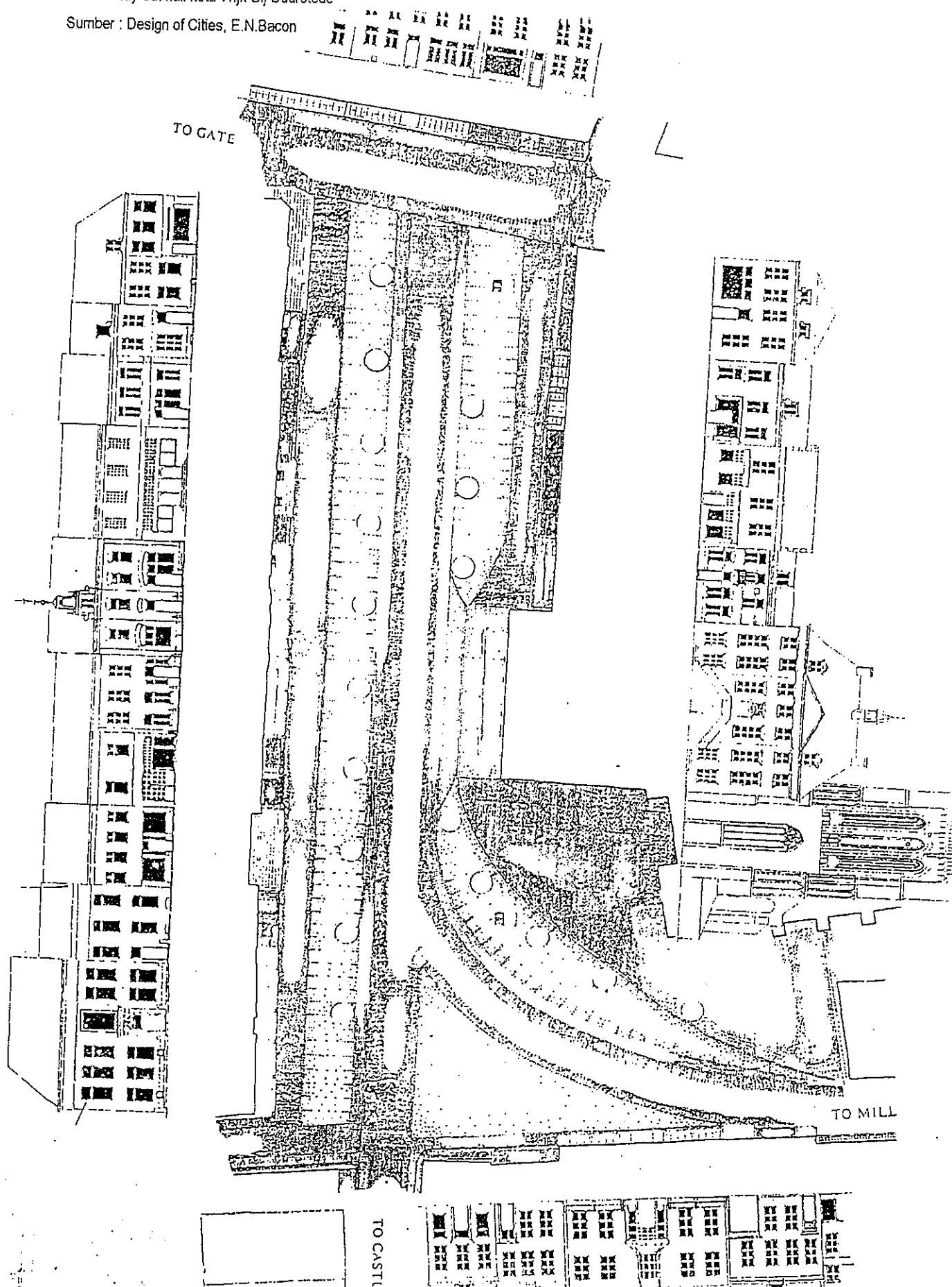
Gambar 2.74



Gambar 2.75

Gambar lay out hall kota Wijk-Bij-Duurstede

Sumber : Design of Cities, E.N.Bacon



Pada square ini ada satu dari contoh-contoh yang paling menyenangkan dari apa yang dikagumi di *Piazza San Marco* di *Venice*, keberhasilan integrasi struktur dari periode yang berbeda ke dalam komposisi total dan tidak ada kompromi di dalam desain masing-masing bagian. Penonjolan dari Hall kota yang baik melalui gereja itu memberikan pengaruh identitas yang kuat pada abad XVII terhadap keberadaan *space*, dan bangunan dari dua kontemporer *wellhead* yang memperluas dan memperkuat bidang ini dan juga pada desain, serta mempersatukan periode ini dengan karya-karya sebelumnya.

Kesempurnaan dinding di ujung utara square dengan struktur di ujung utara yang tegak lurus terhadap jalan merupakan ekspresi yang kontras dan baik sekali serta titik pertemuan dua sudut jalan di ujung selatan square yang dapat dilihat di denah lay out gambar di atas, yang mana masing-masing merupakan ekspresi dari segi lain yang melambangkan kehidupan kota.

## 2.7. Karakteristik Solid dan Void Pada Kota-kota Tradisional

Di negara Eropa dan Asia mempunyai banyak contoh-contoh *urban open space* yang nerhasil pada kota-kota tradisional yang memberikan banyak tempat-tempat karya yang mengagumkan. Oleh karena itu kita tidak perlu malu untuk meniru prinsip-prinsip dari kota *Venice* atau kota lama *Peking*. *Trancik* (1986; 60) mengatakan bahwa Dengan menunjukkan tujuan dari suatu desain melalui contoh, seorang desainer dapat memberikan *image* yang dengan segera dapat dikenal sebuah resapan yang akrab menerangkan tujuan dari suatu proposal. Untuk contoh-contoh di dalam ilmu pengetahuan, prosedur eksperimental biasanya ditemukan atas hasil karya sebelumnya. *Jean Paul Carlhian* juga mengatakan (dalam *Trancik* 1986 ;60 ) bahwa para arsitek secara kontinyu telah menyelidiki masa lalu ( *precedent*) untuk sumber-sumber inspirasi , bagaimanapun di sana ada perbedaan dunia antara peminjaman dan peniruan dengan terlebih dahulu menghasilkan semua atribut-atribut untuk sebuah tindakan kreatif dan penyajian akhir semua karakteristik.

### 2.7.1. Hard Space

*Hard space* adalah secara prinsip dibatasi oleh dinding-dinding arsitektural ; Hal ini sering dimaksudkan untuk fungsi seperti ruang-ruang pertemuan utama yang dipergunakan untuk aktivitas sosial . Faktor yang penting di dalam *hard space* adalah kreasi untuk *enclosure* .

Menurut *Steven Peterson* (dalam *Trancik* 1986 ; 61 ) mengatakan bahwa *space* adalah sebagai volume yang dapat dipahami , dapat diukur , mempunyai batas yang nyata , batas yang dapat dipahami dan pada dasarnya tidak menerus , tertutup , statis tetapi menuntut di dalam komposisi.

Sebuah review menurut *Trancik* ( 1986 ; 84 ) terhadap preseden yang menyatakan tiga komponen penting dari keberhasilan *hard urban space* adalah :

- ❑ Kerangka tiga dimensional
- ❑ Pola dua dimensional
- ❑ Penempatan obyek-obyek di dalam lingkungan.

Kerangka tiga dimensional menegaskan tepi ruang, kadar *enclosure* dan karakteristik dinding spatial. Sifat tembus, kejelasan , ketidak jelasan , keterbukaan dan permukaan ornamen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap karakter ruang , sebagaimana hubungan massa vertikal dengan ruang horisontal. Skala dinding dalam hubungan terhadap skala manusia .

Pola dua dimensional adalah berkenaan dengan perlakuan artikulasi bidang dasar yaitu material ,tekstur dan komposisi.

Obyek di dalam *space* adalah elemen-elemen itu misalnya seperti patung, *fountain* dan pohon-pohon yang memberikan aksan atau *focal point* dan membuat *space* yang mengesankan. Obyek-obyek dapat digunakan untuk menandakan pusat dan memberikan vitalitas(kekuatan) kepada ruang. Preseden-preseden *urban space* yang berhasil adalah yang memperkaya kepada campuran ketiga konsep organisasi ini.

Gambar di bawah adalah rencana *Figure-ground* PIAZZA DEL CAMPO , SIENA

Tidak hanya kekontrasan the Piazza dengan kepadatan sekeliling struktur kota , tetapi konfigurasi jalan-jalan juga memperkuat bentuk *square* itu sendiri. Urban *space* adalah pembangkit dari Urban form.

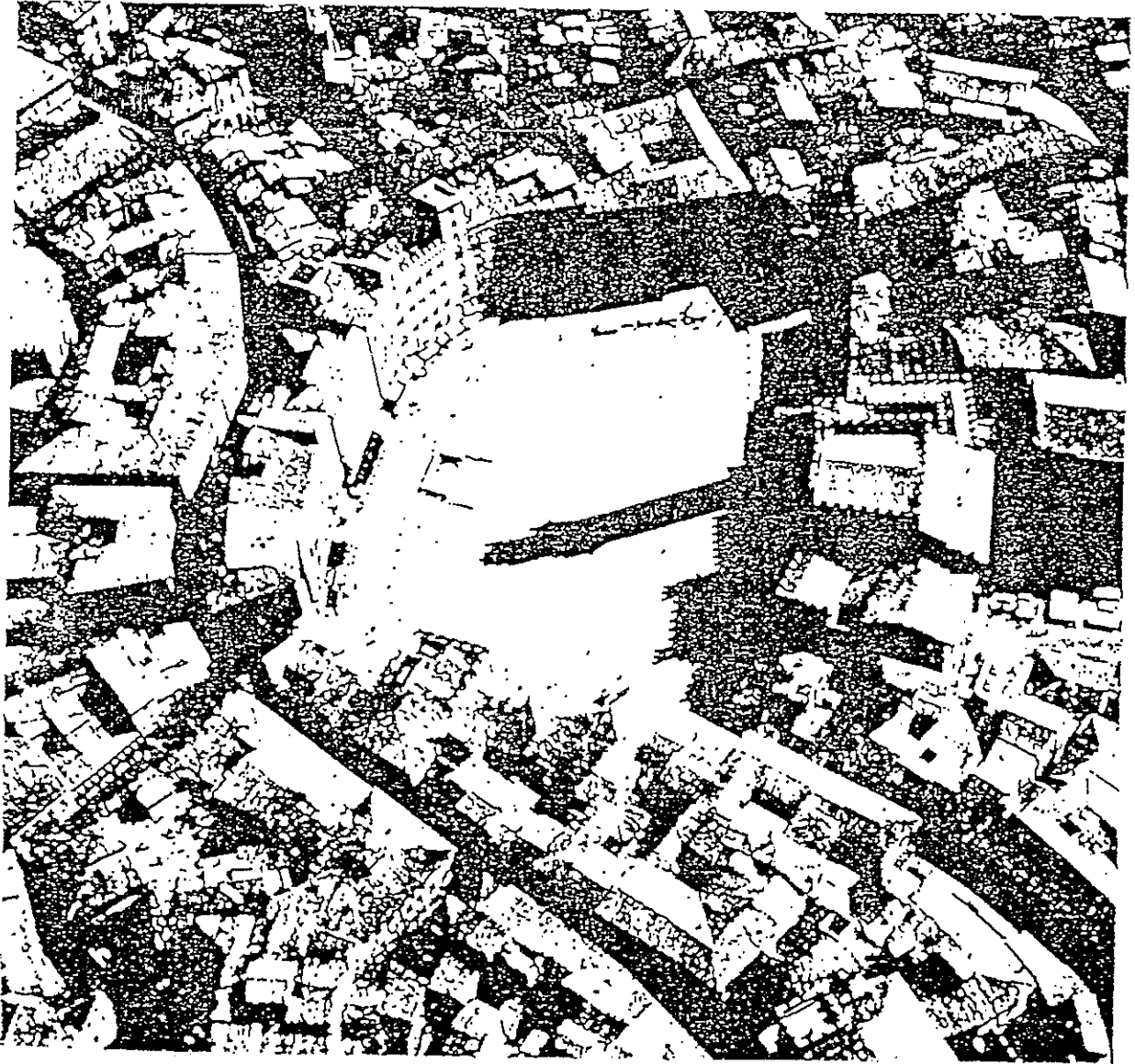
Sumber : *Trancik* , *Finding Lost Space*

Gambar 2.76



Gambar di bawah ini adalah PIAZZA DEL CAMPO, SIENA ITALY.

Satu dari banyak urban space yang paling efektif di dalam eksistensinya, the Piazza del Campo ini memberikan sejumlah pelajaran penting untuk para desainer kota. Banyak dari kekuatannya sebagaimana sebuah ruang yang berasal dari kontras antara massa padat sekeliling bangunan dan piazza terbuka. The Campanile of the Palazzo Pubblico memberikan seperti vertikal focal point, memberikan fokus visual dan memberikan makna sosial budaya kepada space. Ketinggian dan fasade dinding bangunan di sekitar square memperkuat karakter urban space.





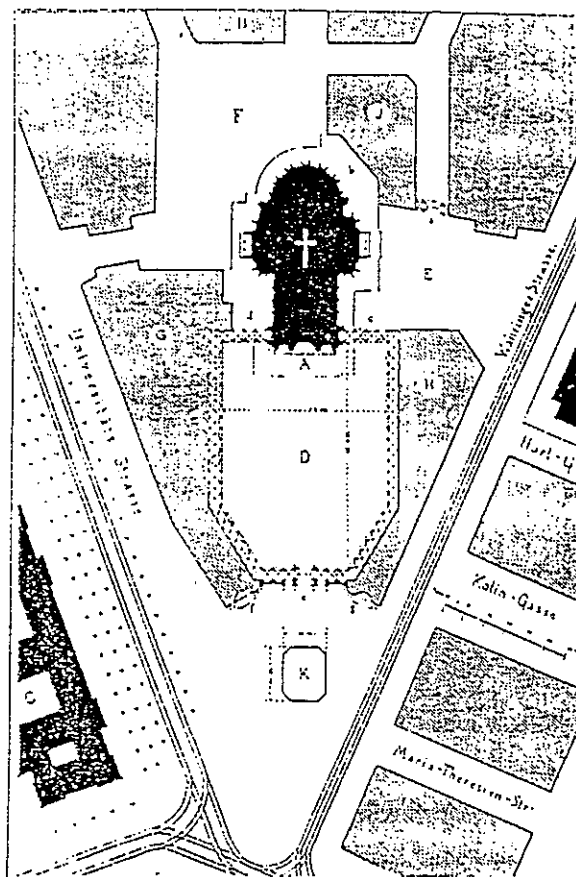
Gambar di atas adalah menunjukkan tepi yang padat memperkuat kualitas visual *enclose space*. Keberhasilan dari the Piazza del Campo di Siena adalah diciptakan dari kekontrasannya terhadap kerapatan dinding, jalan-jalan yang berbelok dan kepadatan massa bangunan sekitar tepi square dan kelihatannya sengaja untuk ditonjolkan. The Palazzo Pubblico merupakan tindakan untuk desain *focal point*.

Menurut Camillo Sitte (dalam Trancik, 1986 ;64 ) mengatakan bahwa dari banyak prinsip-prinsipnya mengenai kualitas artistik space, *enclosure* adalah yang paling signifikan. Dia telah membuktikan secara menyakinkan tentang keindahan dan visual positif serta aspek-aspek psikologi dari *enclosed*. Pada tahun 1909 di Votive plaza di Vienna Ringstrase dengan penambahan bangunan dan arkade sekeliling eksisting Kathedral. Rencana ini menjadi suatu preseden yang paling berpengaruh dalam desain *urban spatial modern*.

Gambar di bawah menunjukkan karya Camillo Sitte yaitu Votive Plaza di Vienna Austria 1909, Sitte adalah di antara ahli teori Urban Space yang pertama untuk memperlihatkan secara erat pada preseden historis. Melalui analisis ini dia sampai pada kesimpulan bahwa enclosure adalah komponen dari keberhasilan urban space yang paling signifikan. Dalam rencana untuk Votive Plaza dia telah mengusulkan perluasan sebagai pengganti ( elemen-elemen G, H, J dan K ) untuk *enclose* dan penegasan the Forecourt untuk Gereja.

Sumber : Camillo Sitte, 1986 ; The Birth of Modern City Planning.

Gambar 2.78



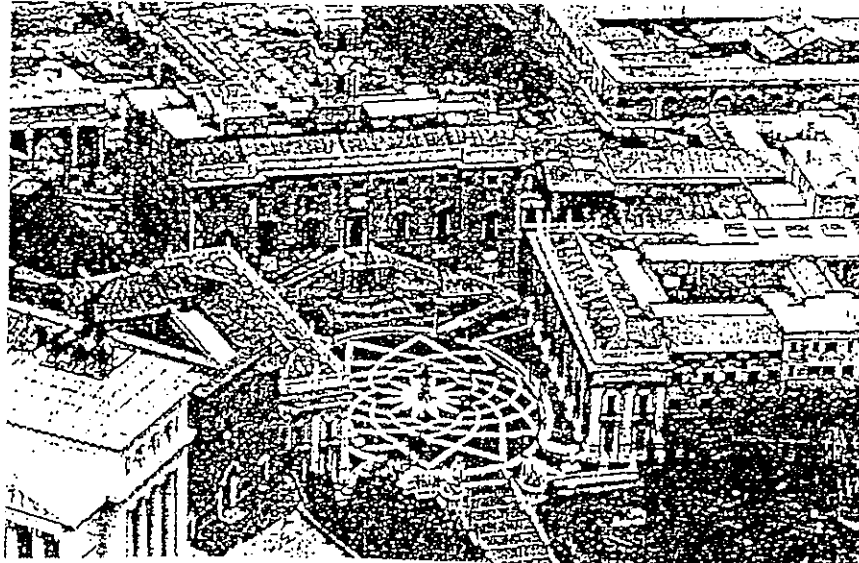
Menurut *Christian Norberg - Schulz* ( dalam *Trancik* ,1986 ;66) membuat hubungan antara *enclosure* dan *space* : “ Kualitas khusus untuk *space* yang diciptakan oleh manusia adalah *enclosure* . Karakter dan kepemilikan *spatial* ditentukan oleh bagaimana *space* itu dienclosekan . Maksud utama *enclosure* adalah sebuah area yang jelas serta dipisahkan terhadap sekelilingnya dengan memakai batas bangunan. Elemen-elemen utama kota adalah pusat dan *path* . Kepadatan *spatial* dalam kenyataannya tergantung pada kehadiran secara relatif batas-batas lateral yang menerus. “ *Open urban space* klasik yang semuanya kita kagumi, secara nyata adalah “ *close space* “ . *The Piazza San Marco* di *Venice* adalah benar-banar dienclose oleh daerah yang dipisahkan dari tekstur dan pola blok ( *block pattern* ) kota. Fungsi dari *the Piazza* adalah sebagai sebuah fisik *focal point* untuk pertemuan masyarakat dan mencerminkan penggunaan tanah yang efektif .

Kota-kota tradisional telah diatur sebuah penetapan yang jelas yaitu jaringan jalan dan square yang saling berhubungan, di mana ruang antara bangunan -bangunan setidaknya-sedikitnya sama pentingnya dengan bangunan-bangunan tersebut. Square adalah mungkin bentuk organisasi utama untuk *urban space* , dan jalan adalah perluasan dari square dan merupakan suatu batas luar yang telah diisi dengan bangunan-bangunan ( *Trancik* ,1986 ; 67 ).

Komponen square yang lain yang berhasil adalah seperti ditunjukkan pola dua dimensional yang menyatu pada bidang dasar. Di *Sienna* sebagai contoh pembentuk *the Piazza* yang diperkuat oleh pola bidang batu yang menyebar. Paving berbentuk ellips *Michelangelo* di *Campidoglio* agak naik ke arah dasar dari patung *the Marcus Aurelius* yang terletak di pusatnya ,dapat membantu pandangan secara teratur kearah *piazza* yang agak miring ini. Pada saat yang sama penempatan obyek-obyek di dalam square dapat memberikan kesamaran ruang dan fokus serta dapat menyampaikan makna sosial dan budayanya. Patung *Marcus Aurelius* di pusat *piazza* membuat square lebih menarik dan secara simbolik menghubungkan *Renaissance* ke Roma Klasik.

Gambar di bawah menunjukkan square the Campidoglio, Roma (1544) karya Michelangelo Buonaratti. Square yang mengagumkan pada the Capitoline Hill yang memperlihatkan bagaimana space yang koheren dapat dihasilkan meskipun arsitekturnya bervariasi, topografi yang curam, dan bentuk site yang tidak teratur. Dengan mengubah fasade dan penajaran eksisting bangunan serta menghubungkan bangunan baru terhadapnya. Para artis telah mengubah tanah sisa ke dalam komposisi yang mengandalkan kekuatan dan ketajaman. Dia telah memanfaatkan site yang berbentuk segi tiga yang menguntungkan untuk membentuk sebuah "kekuatan perspektif". Sementara penggunaan pola paving yang berbentuk elips untuk memberikan pusat piazza yang stabil.

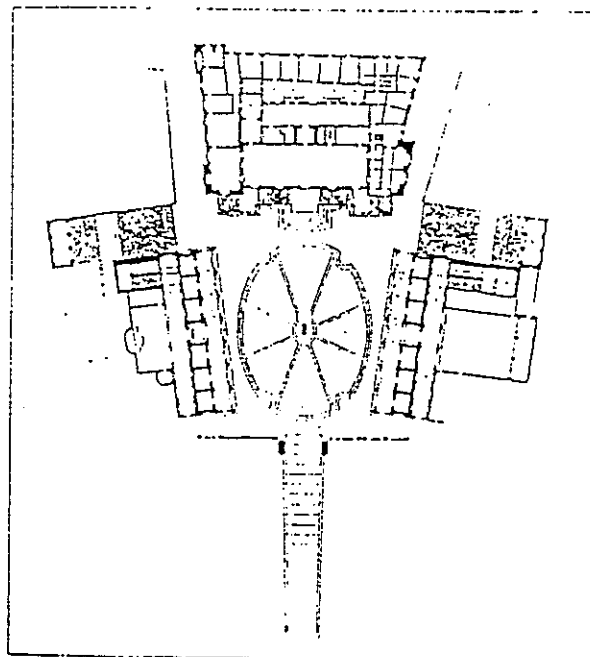
Sumber : Trancik, Finding Lost Space



Gambar dibawah menunjukkan The Campidoglio Plan. Pola paving oval membawa the Piazza kepada rasa ketenangan, mengeliminir arah tarikan yang dibentuk oleh sudut-sudut gedung.

Sumber : Trancik, Finding Lost Space

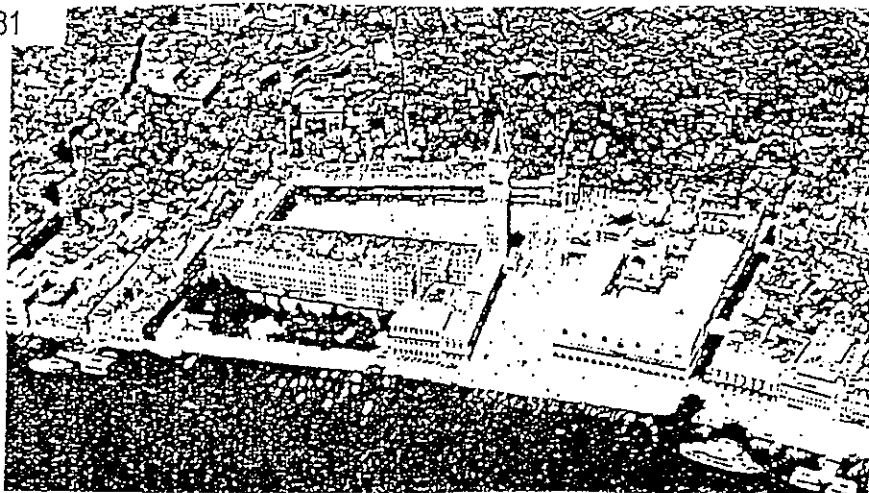
Gambar 2.80



Bagaimanapun masyarakat memainkan peranan yang penting dalam menghidupkan *public square*. Jika ruang dapat menarik aktivitas, hal itu hampir secara pasti dirasakan sebagai keberhasilan dalam desainnya.

Gambar dibawah adalah the Piazza San Marco, Venice Italy. Square yang dikelilingi oleh massa yang padat yang dipotong oleh jalan-jalan sempit dan kanal. Meskipun bangunan-bangunan di tepi adalah dari periode yang berbeda, mereka secara relatif dalam ketinggian yang seragam. Sebuah arkade membantu mempersatukan space, sementara pada paving yang dramatis ibarat mengikat dua tangan dari square yang berbentuk huruf L. The Campanile (tower) bertindak sebagai vertical focal point dan sebagai "Knuckle" antara dua piazza.

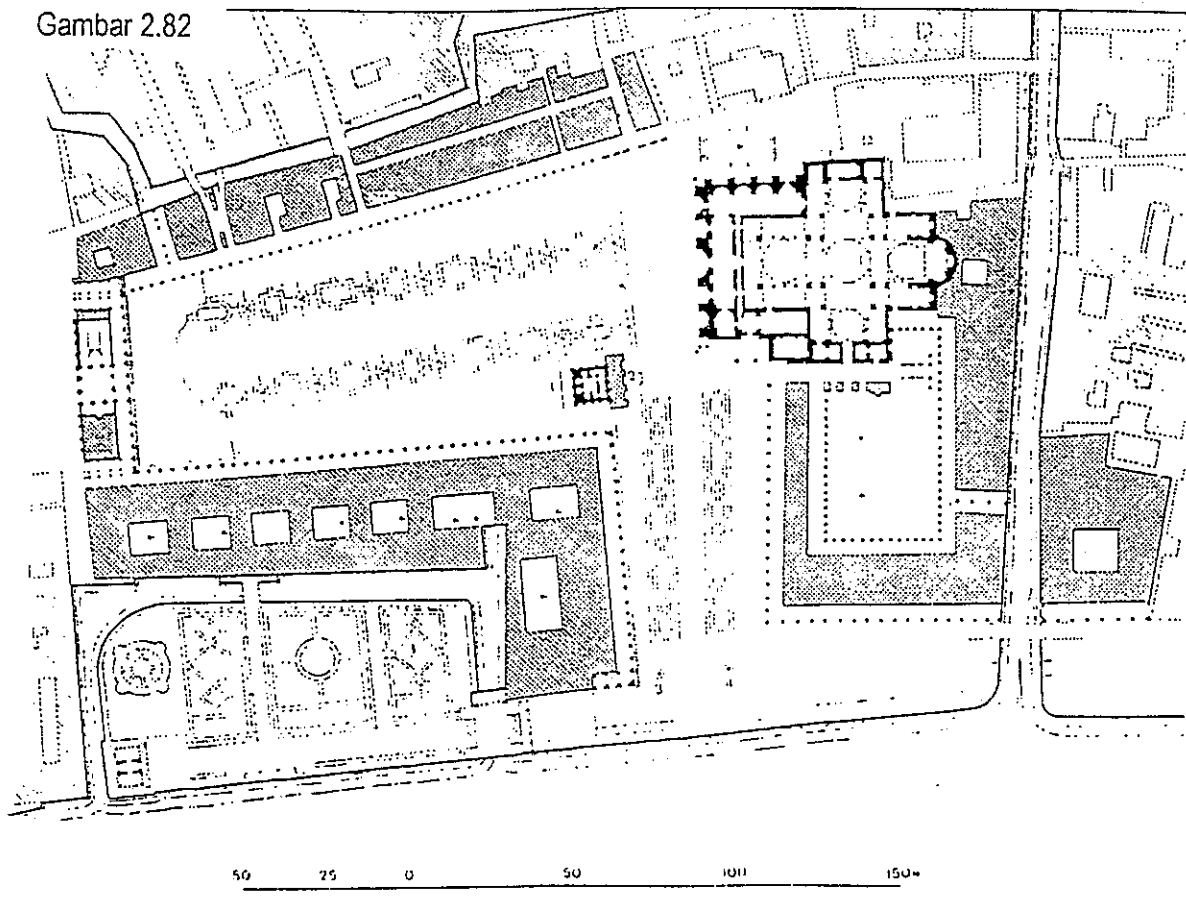
Gambar 2.81



Gambar di bawah menunjukkan Piazza San Marco Plan.

Rencana Piazza San Marco yang memperlihatkan bagaimana kekuatan dan ruang yang koheren dapat berusaha keras terhadap ketidak teraturan konfigurasi fisiknya. Meskipun tidak mengikuti aturan dari desain tradisional, kekuatan arsitektural pada bagian tepi square menggantungkan pada public space sebelum hal tersebut secara dramatis mengarah ke laut.

Gambar 2.82



Menurut Trancik (1986 ; 70 ) mengatakan bahwa keberhasilan ruang jalan , meskipun dalam bentuk linier juga akan mempunyai kepemilikan frame tiga dimensional, pola dua dimensional dan obyek-obyek untuk memberikan perhatian dan *focal point* . Pergerakan adalah esensial untuk jalan, tetapi mereka juga melayani fungsi-fungsi yang lebih luas.

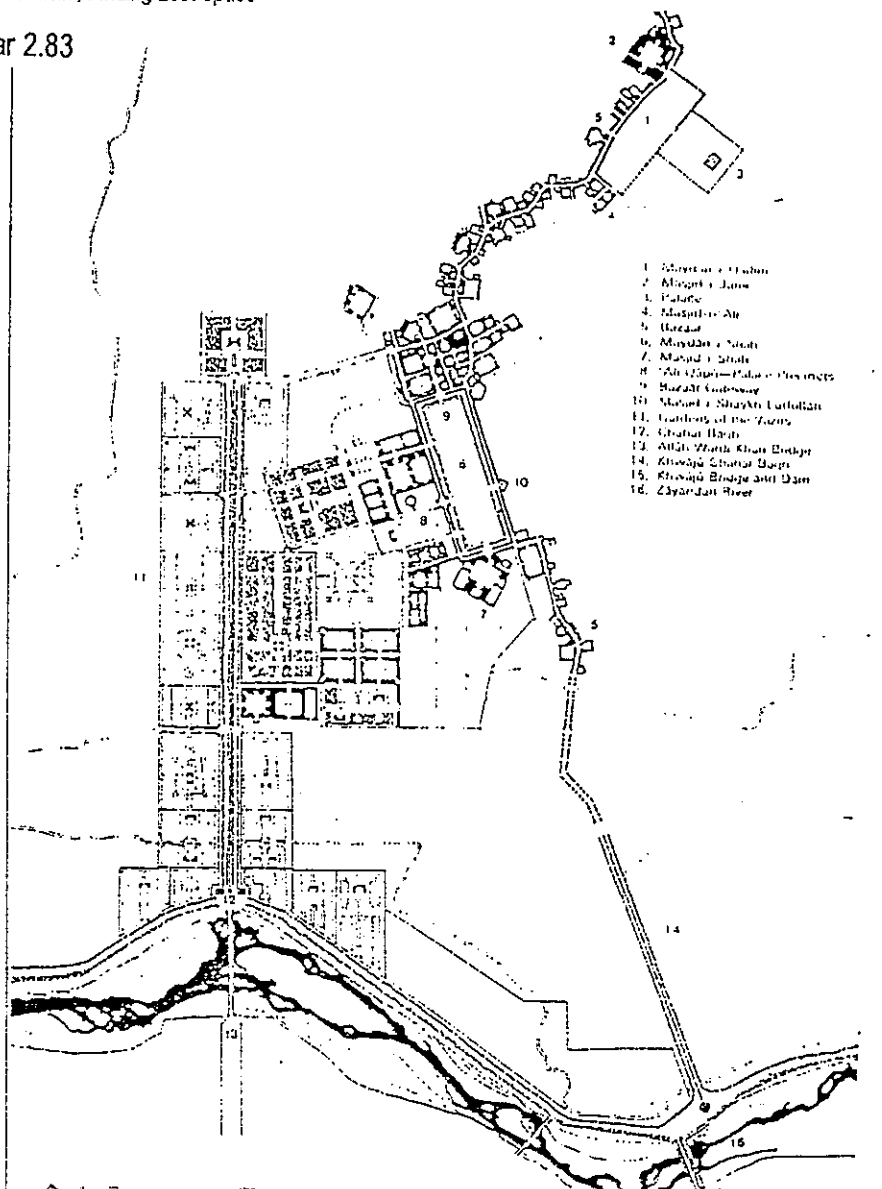
Di dalam jalan tradisional , misalnya seperti koridor utama yang mengarah melalui *Isfahan* di Iran , jalan disusun seperti *positive exterior space* yang diperkaya dengan berbagai variasi penggunaan dalam trafik yang mempunyai type-type yang berbeda berdampingan dan dalam fungsi serta aktivitas sosial yang mengumpul. Sebuah bazar di Isfahan adalah sebuah institusi yang menggunakan tempat sepanjang jalan dan memberikan hubungan ke dalam masjid ,sekolah, toilet umum dan keseluruhan hirarki *public space* secara linier atau mengumpul, tertutup atau terbuka dapat terintegrasi.

Gambar di bawah adalah lay out Isfahan ,Iran.

Jalan di Isfahan membentuk sebuah kekuatan poros dari kehidupan yang berdampingan dari berbagai aktivitas, ruang, dan type-type trafik . Sepanjang poros ini sebuah bazar menimbulkan aktivitas yang menerus, di mana masjid, sekolah, toilet umum dan keseluruhan hirarki ruang yang terbuka dan tertutup, linier dan mengumpul yang secara organisasi dihubungkan.

Sumber : Trancik , Finding Lost Space

Gambar 2.83



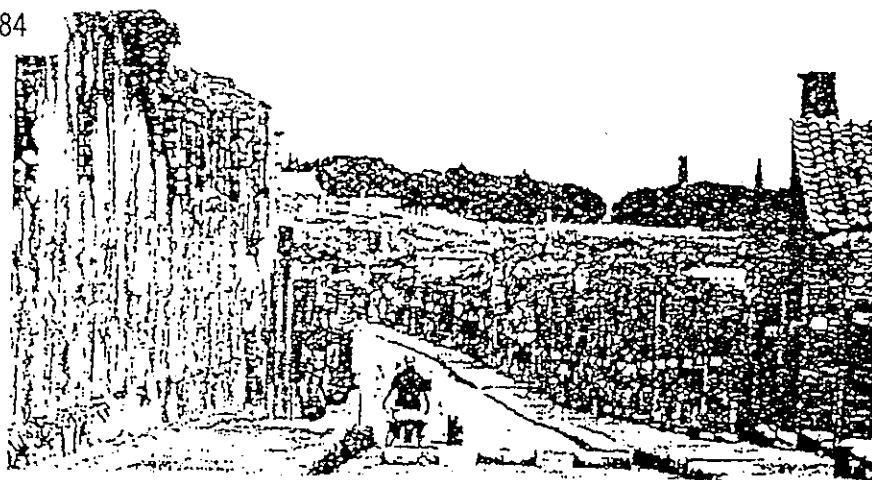
Ruang jalan yang efektif dapat menggunakan berbagai bentuk. Elemen spatial jalan yang telah dibentuk di *Pompeii*, di mana *space* ditegaskan oleh dinding bangunan pinggiran jalan, selokan dan penyeberangan jalan.

Gambar di bawah memperlihatkan suasana tipikal jalan di *Pompeii* saat ini.

Ruang jalan di *Pompeii* secara orisinal ditegaskan dalam banyak cara yang sama seperti saat ini : dinding bangunan, selokan, pinggiran jalan dan penyeberangan jalan.

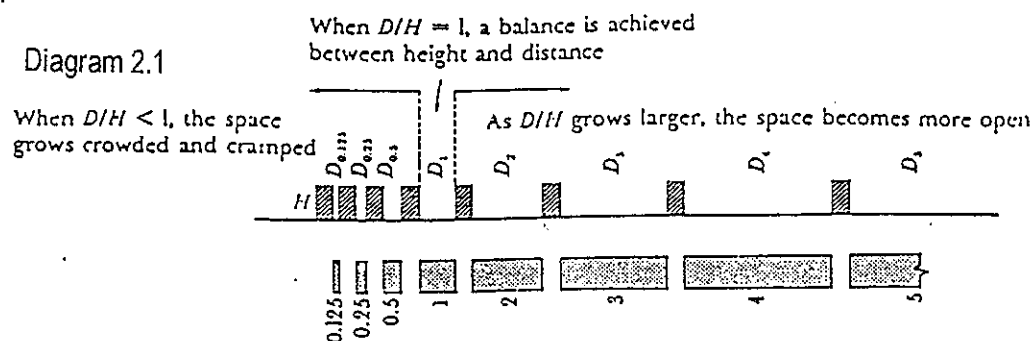
Sumber : Trancik, *Finding Lost Space*

Gambar 2.84



Ada dua type utama ruang jalan yaitu berinfleksi (berbelok-belok) dan lurus. Contoh yang bagus untuk jalan lurus adalah *the Rossi Prospekt* di *Leningrad*, di mana lebar dan tinggi bangunan adalah sama yaitu 22 m, sedangkan panjangnya adalah 10 kali lipatnya yaitu 220 m. Jarak ini menurut Trancik (1986 ; 73) sebagai proporsi yang paling bagus dari desain jalan seperti yang ditegaskan oleh perancang Rusia. Dalam desain ini seluruh ruang jalan dirasakan dengan pandangan sekejap mata. Proporsi yang demikian itu merupakan ciri-ciri pada kota-kota Renaissance menurut Ashihara Y. (1979 ; 47) bahwa kota-kota Renaissance mempunyai ciri proporsi jalan dengan  $D/H \approx 1$ , untuk  $D/H \approx 0,5$  untuk kota-kota Medieval dan untuk kota-kota Baroque adalah  $D/H \approx 2$ .

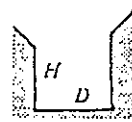
Diagram 2.1



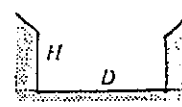
$D/H$  factor in Italian townscapes



$D/H \approx 0.5$   
Medieval city



$D/H \approx 1$   
Renaissance city

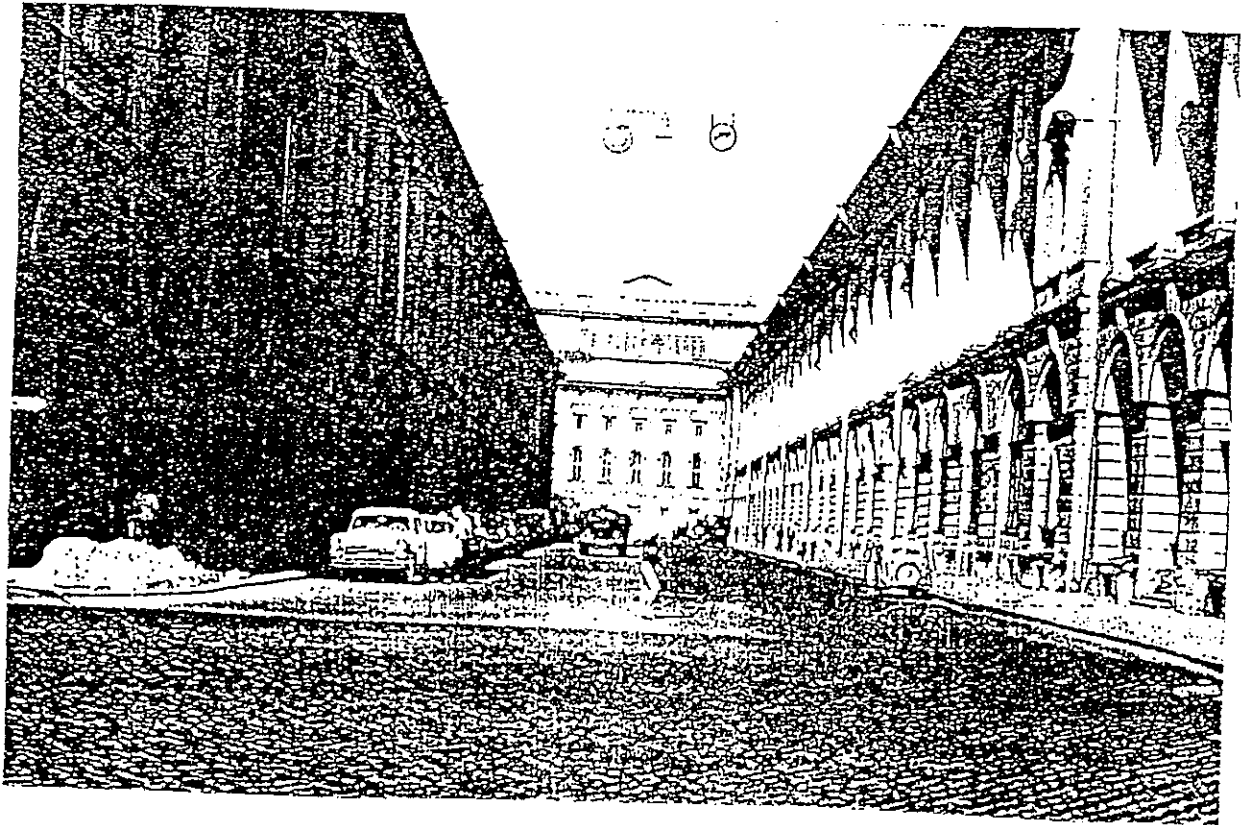


$D/H \approx 2$   
Baroque city

Gambar 2.85

Gambar di bawah adalah suasana jalan di Rossi Prospekt, Leningrad USSR sebagai contoh jalan lurus (uninflected). Seorang Perancang Rusia telah mendasarkan desainnya pada proporsi yang sangat bagus dengan rasio tinggi bangunan (22m) sama dengan lebar jalan dan panjang jalan 10 kali lebar = 220 m. Bangunannya berkesan monumental.  
Sumber : Trancik, Finding Lost Space

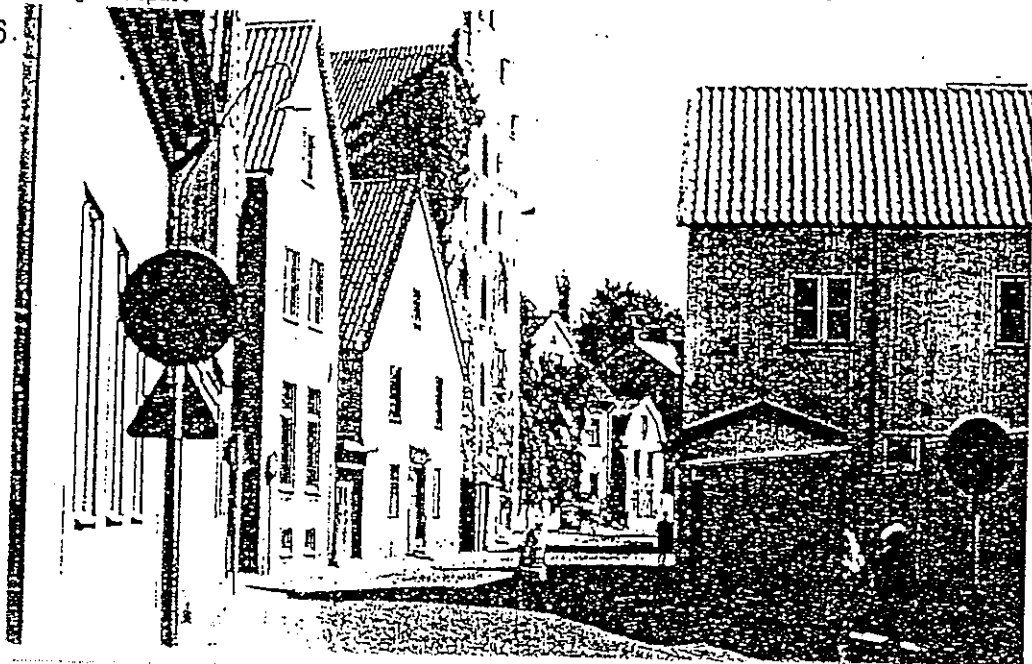
97



Sedangkan untuk jalan berbelok-belok, sebagai contoh adalah di Jalan utama Visbi Swedia, adalah jalan yang berliku-liku secara menerus. Fasade bangunan dengan style tertentu yang konsekuen sehingga menghasilkan kesempurnaan dan perbedaan yang terkontrol dan skala vertikal bangunan berskala manusia.

Gambar di bawah adalah menunjukkan Visby, Sweden. Main Street.  
Jalan utama Visby adalah jalan berliku-liku (inflected). Suasana jalan tidak dapat dirasakan secara keseluruhan dalam sekejap mata, tetapi terbentang secara bertahap sebagaimana pengamat berjalan melalui jalan tersebut. Walaupun tinggi gedung dan fasade bervariasi, kelakuan dan kaidah ruang membentuk tatanan yang konsisten kira-kira sepanjang lekukannya.  
Sumber : Trancik, Finding Lost Space

Gambar 2.86



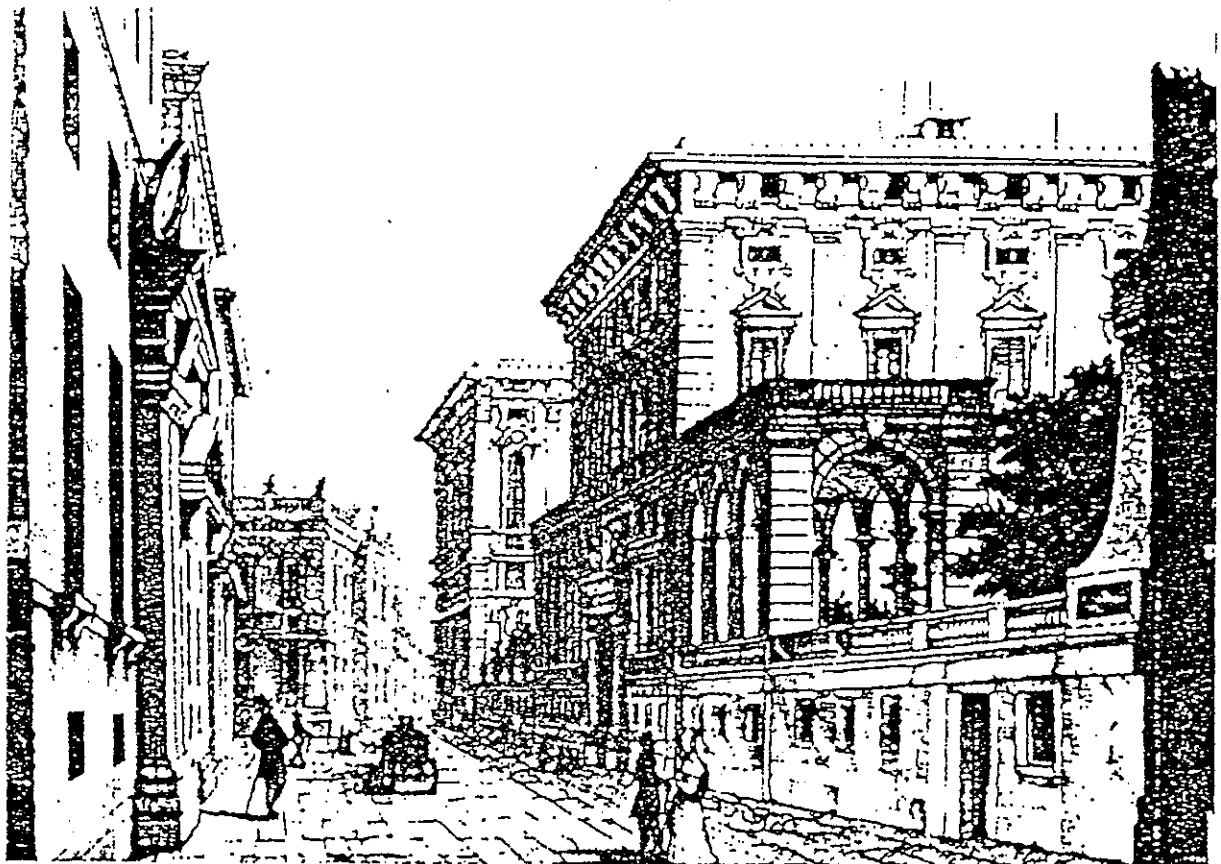
Bangunan-bangunan sepanjang jalan adalah deretan pavillion tunggal , tetapi untuk memberi kesan penyatuan ruang jalan atau mempertegas bentuk space jalan maka dibuatlah hubungan antar bangunan dengan dinding pagar dan sabuk hrisontal yang dapat membedakan lantai bawah dan lantai atas , kasus ini di contohkan di *the Strada Nuova, Genoa* .

Gambar di bawah menunjukkan perspektif Strada Nuova, Genoa.

Secara formal tatanan yang konsisten garis-garis pernik dan dinding taman menghasilkan kepuasan ruang jalan yang menghubungkan pavillion-pavillion tunggal.

Sumber : Trancik, *Finding Lost Space*

Gambar 2.87



### 2.7.2. Soft Space

Untuk memahami *space* yang alami , dimensi fisik dan psikologikal *exterior void* , kita harus memperluas pemahaman area dibelakang *urban space* yang spesifik dalam konteks yang lebih luas. Dalam tatanan untuk mengevaluasi *space* dalam konteks yang lebih luas ,dua faktor yang menurut Trancik (1986 ; 86 ) perlu dipertimbangkan yaitu :



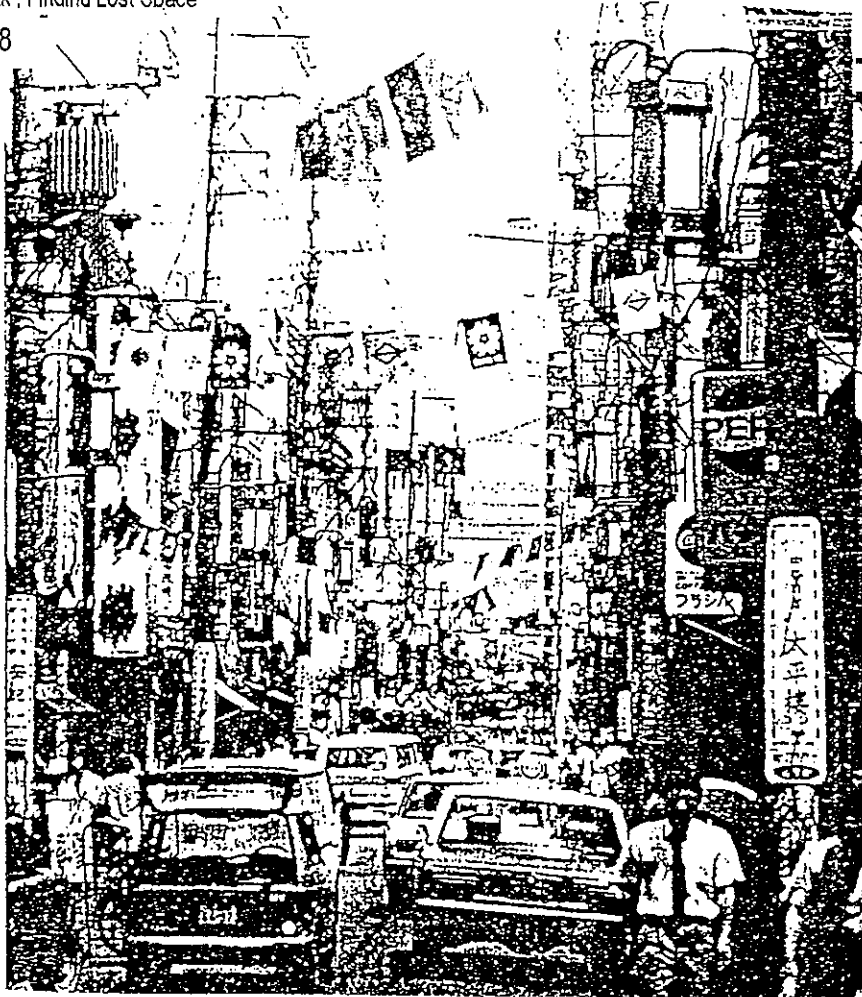
- Makna ruang yang didasarkan atas penggunaannya dan tujuannya sebagai ditetapkan oleh psikologikal dan kebutuhan sosial individu.
- Hubungan antara ruang khusus atas kelompok ruang dan karakteristik regional mereka, termasuk sejarah dan tradisi lokal.

Gambar di bawah menunjukkan suasana jalan Yokohama, Japan

Di dalam ruang arsitektur kota modern sering dikaburkan oleh tanda-tanda yang secara aktual lebih menegaskan sebuah ruang dari pada penegasan oleh bangunan itu sendiri.

Sumber : Trancik , Finding Lost Space

Gambar 2.88



### 2.7.3. Integrasi Tiga Teori Yang Memberikan Struktur Solid dan Void

Teori *figure-ground* adalah ditemukan atas studi mengenai kerelativan tanah yang tertutup oleh bangunan seperti massa yang solid "*figure*" untuk membuka void "*ground*". Bidang utama dari hasil *solid* dan *void* pola kota ini, sering dikatakan sebuah struktur dan dijelaskan dengan obyek bangunan dan ruang, misalnya seperti *landmark* utama atau *open space* yang memberikan *focal point* dan *subcenter* dalam suatu tanah lapang. Gambaran *figure-ground* adalah sebuah

alat grafis untuk menggambarkan hubungan *mass - void* ; pemisahan dua dimensional dalam rencana view yang menjelaskan struktur dan aturan *urban space* (Trancik, 1986 ; 97).

Teori *Linkage* adalah diperoleh dari "*lines*" hubungan satu elemen ke elemen lain . Garis ini dibentuk oleh jalan, *pedestrian ways* , *open space* linier , atau hubungan elemen lain yang secara spesifik menghubungkan bagian-bagian kota . Sedangkan teori *place* di dalamnya ditambahkan komponen dalam konteks kebutuhan manusia dan budaya , historis dan alam. Teori ini memberikan tambahan kesempurnaan ruang fisik dengan memasukkan bentuk yang unik dan detail-detail asli pada *setting* nya . Tanggapan pada keadaan ini sering memasukkan historis dan elemen waktu dan berusaha untuk mempertinggi keserasian antara desain baru dan kondisi eksisting . Dalam teori ini sosial dan budaya , visual persepsi dari para pemakai dan kontrol individu atas lingkungan publik sama pentingnya seperti prinsip-prinsip dari *enclosure lateral* dan *linkage*.

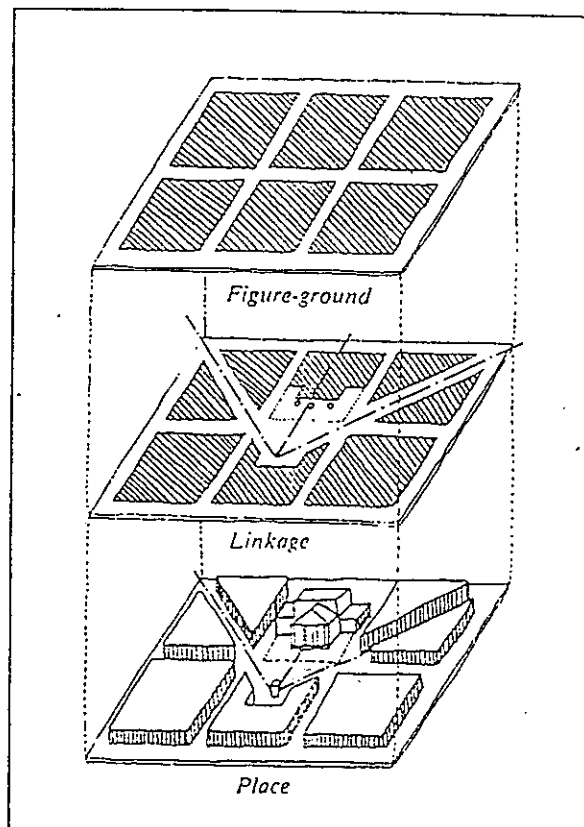
Masing-masing tiga teori ini mempunyai nilainya sendiri-sendiri ,tetapi optimasi suatu gambaran gambaran atas tiga teori ini memberikan struktur kepada *solid* dan *void* , mengatur hubungan atau bagian-bagian dan merespon kepada kebutuhan manusia dan elemen unik dari lingkungan khusus .

Gambar Diagram dari Teori Urban Design. Pada tahun – tahun terakhir ini telah mempunyai tiga pendekatan utama untuk Urban Design.

- 1). Teori Figure- Ground : Pada pendekatan ini , sebagai titik awal dari pemahaman untuk Urban Form adalah analisis hubungan antara massa dan open space . Analisis Figure- ground adalah alat kekuatan untuk mengidentifikasi tekstur dan pola dari Struktur Kota (Urban Fabric ) sebagai problem – problem dalam aturan spatial nya , tetapi dapat mengarah kepada Konsep ruang statis dan dua dimensional.
  - 2). Teori Linkage : dalam pendekatan ini sirkulasi dinamis menjadi pembangkit untuk Urban Form. Penekanan pada hubungan dan pergerakan adalah kontribusi yang signifikan, tetapi kebutuhan akan definisi spatial adalah sewaktu-waktu menjadi nilai yang mendasar.
  - 3). Teori Place : Para Perancang secara meningkat menjadi sadar akan pentingnya nilai Sejarah, Budaya dan Sosial dalam Urban Open Space. Secara konteks telah menentang dengan keras tendensi dari fungsionalis untuk memaksakan desain abstrak dari luar.
- Akhirnya : Pendekatan integrasi yang disarankan pada teks ini akan menggabungkan teori Figure-ground, Linkage dan Place, memberikan struktur yang jelas pada solid dan void , mengatur hubungan antara bagian-bagian , dan merespon kepada konteks kebutuhan manusia dan elemen- elemen unik .

Sumber : Trancik , Finding Lost Space. ( 1986 ; 98 )

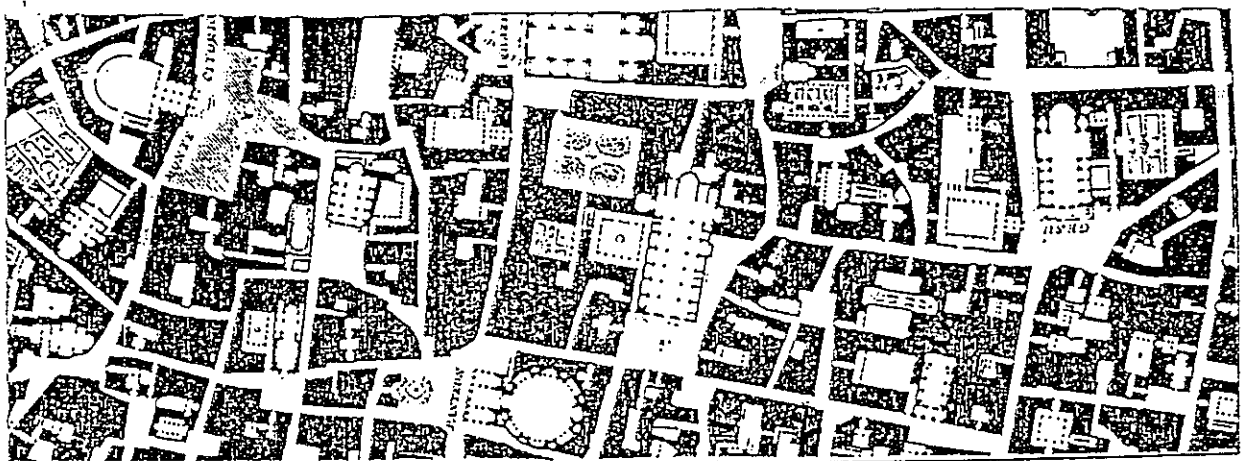
Diagram 2.2



Gambaran yang paling baik untuk teori *figure-ground* dari *urban design* adalah peta Roma buatan Giambattista Nolli yang digambar pada tahun 1748. Peta ini memperlihatkan kota sebagai sebuah penegasan yang jelas sistim *solid* dan *void*. Bangunan yang menutupi adalah lebih padat dari pada *exterior space*, dengan demikian memberikan bentuk kepada *public opening* - dalam kata lain menghasilkan *positive void* atau "*space* sebagai obyek". *Open space* di Roma telah berusaha keras untuk massa bangunan sebagai arus yang menerus yang menghubungkan *interior* dan *exterior space* dan aktivitas. Dalam peta Nolli *the out door civic* adalah positif void dan lebih figural dari pada *solid* yang ditetapkan. *Space* telah disusun sebagai positif yang sesungguhnya dalam hubungan integrasi dengan *solid* sekelilingnya. Hal ini berlawanan dengan konsep modern ruang, di mana bangunan adalah figural, obyek yang *freestanding* dan *space* adalah sebuah *void* yang tidak terisi. Dalam Nolli, *void* adalah figural. Hubungan *figure-ground* dalam peta Nolli adalah satu keseluruhan yang koheren, hubungan utama antara pola blok dan bangunan individu, obyek bangunan dibedakan oleh *civic space* nya yang lebih besar di depan dan dari bidang utama yang rapat sekali dimasukkan jalan *square* yang tercatat dalam hubungan massa bangunan yang menerus atau "*private tissue*". Jadi perbedaan antara publik dan private menyambungkan *the civic buildings* (yang diilustrasikan dengan *ground floor* yang diekspos) dari "*urban poche*" sekeliling mereka. *Urban poche* yang sering dipakai dalam teori *figure-ground* untuk *urban design* adalah sebuah bidang *spatial solid*, menyambungkan konfigurasi *exterior void* dan *poche* secara teknik ditetapkan sebagai dinding, kolom dan bangunan *solid* lainnya serta dinyatakan dalam warna hitam pada rencana arsitektural. Pada eksterior *urban poche* adalah struktur yang bersifat menyangga, yang mencatat lansekap *spatial*, menggunakan bangunan untuk *void* mereka yang berdekatan, membuat semacam kesan yang menerus pada perencanaan.

Gambar di bawah adalah menunjukkan hasil karya Giambattista Nolli mengenai peta Roma tahun 1748. Peta ini secara grafis menggambarkan hubungan *figure-ground* pada kota tradisional di mana *public space* adalah diusahakan untuk untuk *the private tissue*. Bidang utama adalah massa yang padat yang menerus yang memberikan *open space* untuk menjadi sebuah *figure void*.

Gambar 2.89



Penetapan type-type tertentu positif void akan dihasilkan dalam massa bangunan kota. *Public space* memberikan simbolis kepuasan dan makna untuk kota dengan memberikan "gathering places" , *path* ,transisi antara daerah publik dan private dan arena untuk bercakap-cakap dan interaksi. Seperti *Susana Torre* (dalam *Trancik* ,1986 ; 100 ) mengatakan : "*Urban void* ada pada suatu tempat dan simbol untuk pertemuan manusia ,serta mempresentasikan antara individual dan kolektif. *Space* adalah media untuk *the urban experience*, memberikan sekuen antara daerah publik, semi publik dan private. Sekuen ini adalah untuk mengerjakan rintangan sirkulasi dan kekosongan dalam kontinuitas harus diminimalkan atau dieleminir. ***Orientasi spatial adalah ditegaskan dengan konfigurasi urban block yang secara kolektif membentuk distrik dan lingkungan. Artikulasi dan perbedaan solid dan void yang membentuk struktur kota dan membentuk sekuen fisik serta orientasi visual diantara ruang.***

Pada gambar di bawah ini adalah merupakan gambar analisa *figure-ground* yang secara khusus berguna dalam mengungkapkan hubungan seperti tersebut di atas .

Gambar di bawah adalah typical rencana *figure-ground* untuk bagian kota. Studi *figure-ground* adalah tidak hanya berguna dalam menampakkan pola komposit dari ruang jalan tetapi juga dalam menyatakan karakter khusus untuk distrik.  
Sumber : Trancik, *Finding Lost Space*

Gambar 2.90



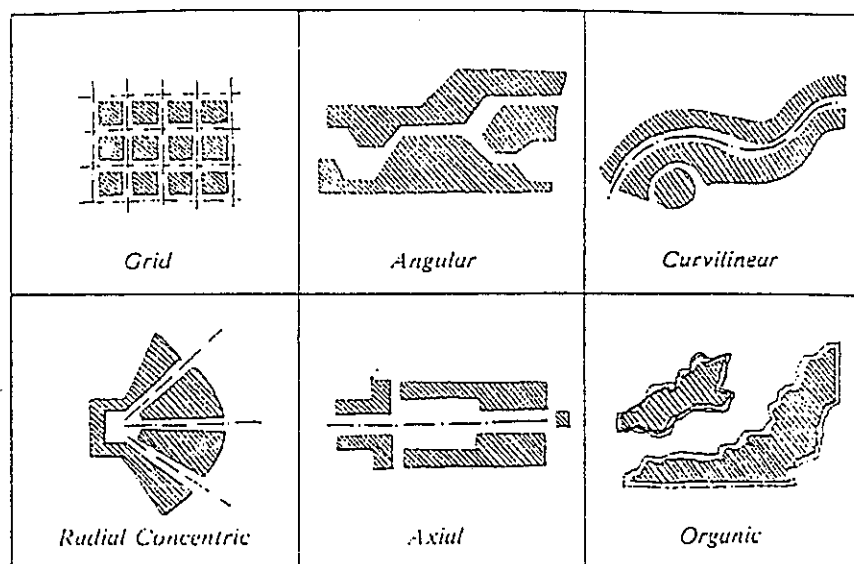
Sifat dasar dari *urban void* tergantung atas pengaturan untuk *solid* pada batas pinggirnya (gedung-gedung, kelompok gedung dan atau *urban block* ) pada skala elemen-elemen ini dan pada dimensi horisontal dari ruang terbuka atau permukaan dasar diantara komponen-komponen vertikal. Pola komposit untuk ruang jalan yang lebih besar membentuk distrik , di mana seperangkat ruang menghasilkan karakter kota yang mendominasi dan kesatuan individual ,space yang terpisah . Studi *figure-ground* menampakkan kolektif kota sebagaimana *solid* dan *void* yang

dapat memuat banyak konfigurasi seperti misalnya :

- Hamparan orthogonal/diagonal ( modifikasi grid)
- Random organik (dihasilkan oleh tanah lapang dan ciri alam)
- Nodal konsentris (linier dan bentuk *wraparound* denfan aktivitas yang memusat)

Gambar di bawah memperlihatkan enam typologi pola solid dan void . Hubungan solid dan void dibentuk oleh bentuk dan lokasi bangunan. Desain elemen-elemen site (tanaman dan dinding) dan arus pergerakan menghasilkan enam typologi pola grid, angular curvilinear, radial, concentric, axial dan organik,

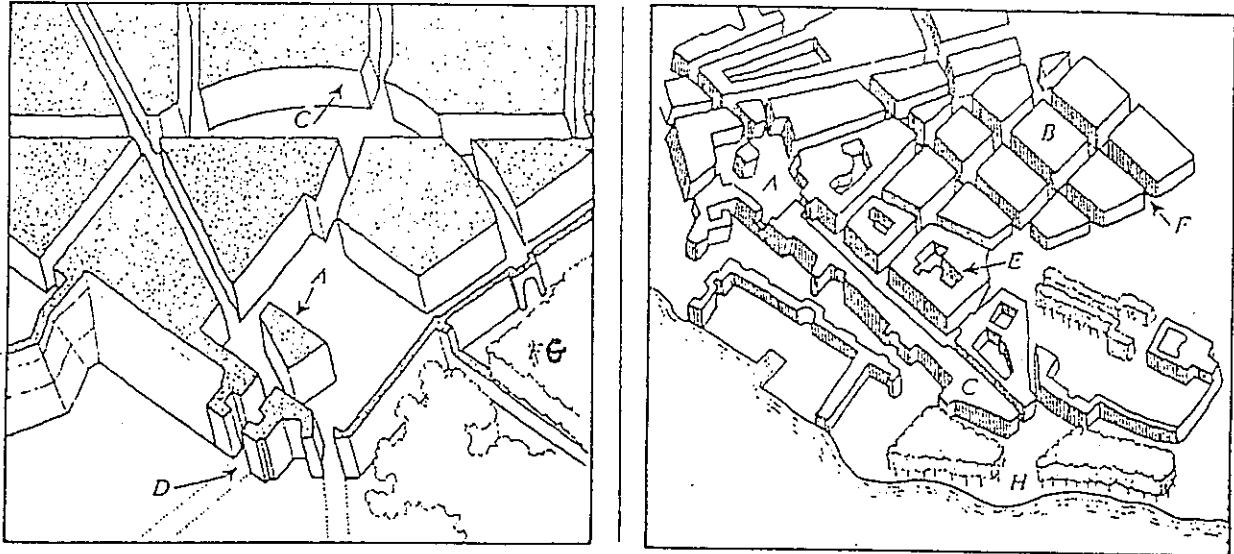
Diagram 2.3



Menurut *Trancik* (1986 ;101) melalui ungkapan karakter dan bentuk agregat kota, gambaran *figure-ground* membantu artikulasi perbedaan antara *urban solid* dan *void* dan memberikan kita sebuah alat untuk mengklasifikasi karakter tersebut dengan type. Type yang jelas untuk *solid* dan *void* berkontribusi kepada desain dan persepsi *public space* .

Type-type *urban solid* meliputi : monumen publik atau bangunan-bangunan institusi, bidang blok kota dan pengarah atau tepi yang ditegaskan dengan bangunan-bangunan. Sedangkan *urban void* meliputi *entry foyers*, *inner block void* , jaringan jalan dan *square* dan sistem *open space* linier.

Gambar di bawah memperlihatkan diagram type kota solid dan void . Di dalam KOTA TRADISIONAL tiga prinsip type urban solid mempunyai susunan : Monumen publik dan institusi ( A ), bidang utama dari urban blok ( B ), dan tepi yang ditegaskan dengan bangunan-bangunan ( C ). Di gambar bawah juga ada lima type utama urban void yang perwujudannya bermacam-macam fungsi di exterior space kota : Entry foyers bertindak sebagai gang antara private dan public space ( D ), inner block void adalah zone transisi semi private ( E ), jaringan jalan dan square menghubungkan kepada bidang blok utama dan berisi aktivitas publik kehidupan kota ( F ), park dan garden adalah node yang membedakan dengan bentuk arsitektural kota ,melalui sistem open space linier ( H ).



Gambar di bawah adalah memperlihatkan Detail peta the Pantheon ,Roma buatan Nolli.

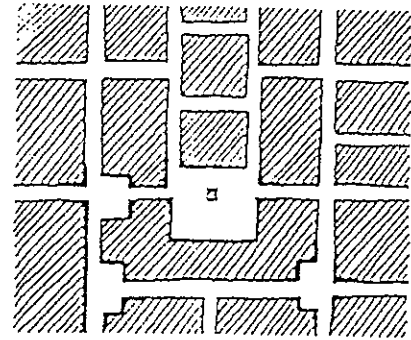
Sebuah type urban solid ditemukan pada seluruh kota adalah monumen publik atau institusi .Pada banyak kasus monumen ini dibutuhkan untuk menghiasi publik space yang penting, yang mungkin bagus adalah sama-sama signifikannya dengan kerangka arsitekturnya. Di Pantheon Roma , a piazza menghubungkan ruang interior kepada struktur out door kota yang lebih luas. Monumen publik dan institusi disajikan sebagai focal point atau barang berharga di tengah kota.

Gambar 2.91



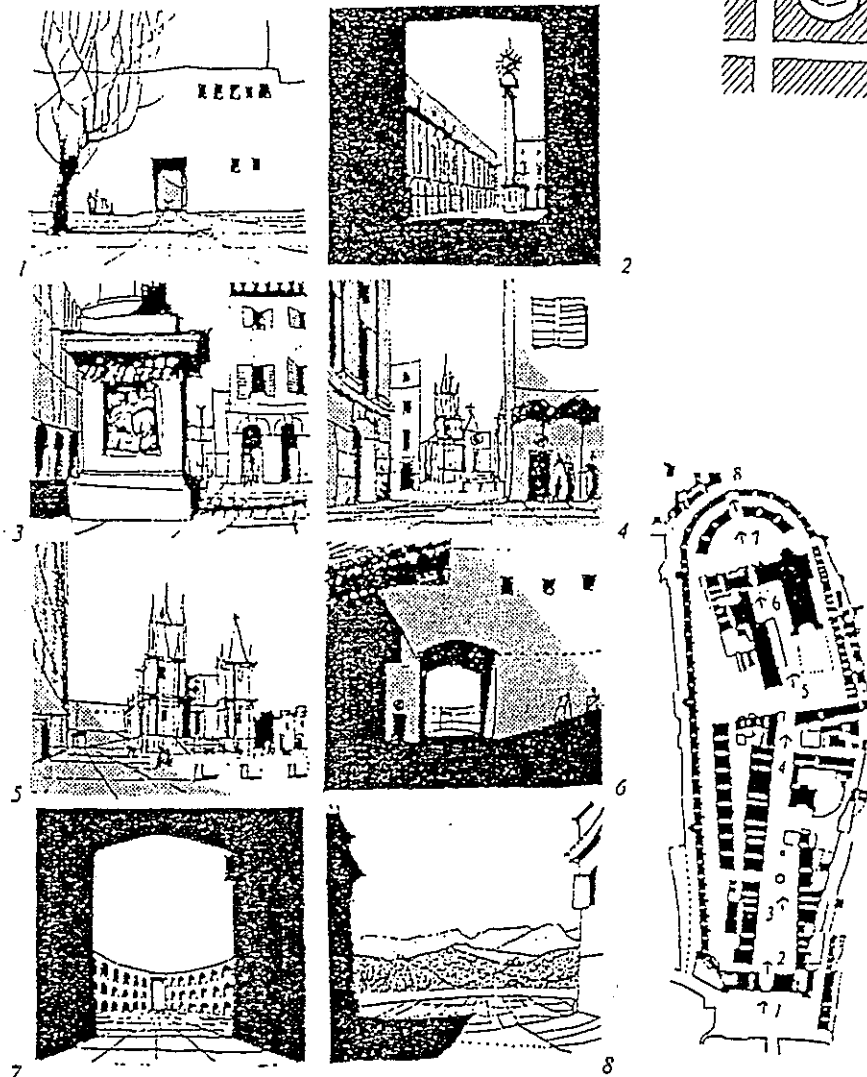
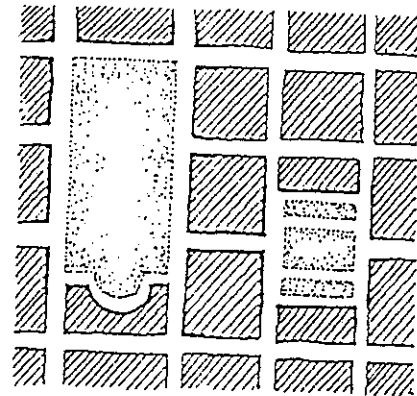
Gambar 2.92

Gambar di samping adalah : Rancangan diagram dari Street dan square. Sebagaimana urban void, jaringan street dan square menghubungkan kepada bidang utama dari solid urban block. Perluasan rumah dan tempat untuk interaksi lingkungan, street dan block secara tradisional memberikan sistim hirarki dari daerah lokal yang terkontrol ke kota yang luas komunikasi rutennya. Tempat dilalui untuk bergerak juga untuk melepaskan waktu sejenak.



Gambar 2.93

Gambar di samping adalah : Taman di the City Grid. Taman dan open garden adalah ruang kota yang memberikan perbedaan lingkungan hard urban dan kesempatan untuk beristirahat dan rekreasi.



Gambar di atas adalah rangkaian perspektif untuk townscape dari Gordon Cullen. Ilustrasi grafis dari Gordon Cullen dari pengalaman pergerakan melewati ruang kota yang menangkap keunikan SENSE OF PLACE dari level jalan. Karyanya adalah sebuah kekuatan yang memperlihatkan kebutuhan untuk memahami dan secara grafis menganalisa karakter individu dan rangkaian public space pada lingkungan terbangun.

Gambar 2.94

Pada gambar di bawah memperlihatkan diagram dua type perbedaan kota-kota kastel di Eropa dan Japan yang memperlihatkan bahwa kubu (benteng) dan area permukiman untuk kota-kota ada di dalam konfigurasi *figure-ground* yang berlawanan. ( Ashihara. Y, 1983 ; 25 )

Diagram 2.5

Castle towns in Europe  
and Japan  
From *Machinami no  
higaku*

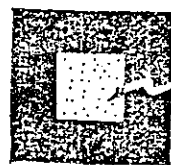
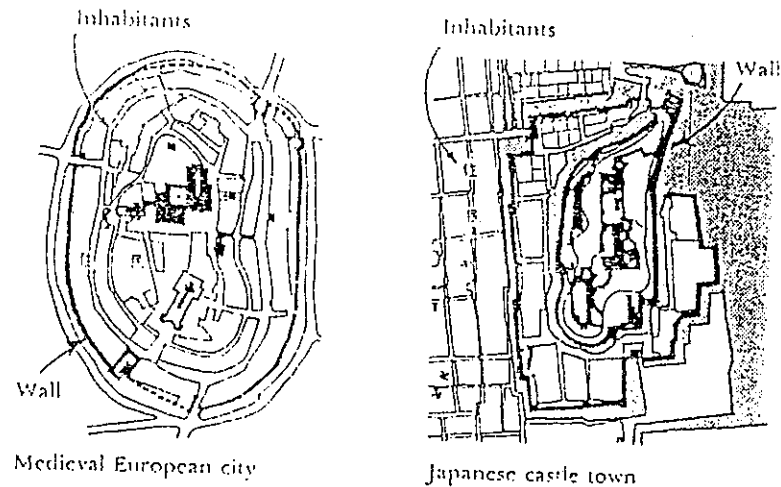


Diagram of medieval  
European city

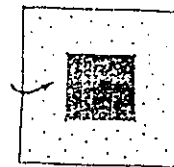


Diagram of medieval  
Japanese city

#### 2.7.4. Kualitas Enclosure.

Menurut Yoshinobu Ashihara ( 1983 ;54 ) mengatakan bahwa teori Gestalt merupakan teori yang menitik beratkan analisisnya pada persepsi manusia yang berkaitan dengan hasil penginderaan secara visual. Kemudian dasar teori ini yang dulunya hanya mengidentifikasi obyek secara dua dimensi ( *figure-ground* ) , kemudian berkembang menjadi tiga dimensi dalam persepsi ruang kota dan arsitektur. Hal ini dikemukakan oleh *Steen Eiler Rasmussen* dan *Christian Norberg – Schulz* , mengenai rasa di dalam dan di luar ruang. Hal ini dicontohkan budaya masyarakat Italia yang memanfaatkan kehidupan di ruang luar yaitu berada di jalan dan square, yang menurut persepsi mereka sama dengan kehidupan di dalam bangunan dan dianggap memiliki kualitas figur yang sama. Pengalaman tersebut telah memberikan gambaran tentang eksistensi kualitas *gestalt* psikologi pada ruang luar di Italia.



Kualitas *gestalt* pada ruang luar berkaitan dengan *teori enclosure* yang dikemukakan oleh Paul D. Spreiregen (1965; 75) mengenai tingkat kualitas *enclosure* berdasarkan proporsi D/H dari elemen pembentuk *enclosure*, misalnya pada square atau lapangan yang dikelilingi oleh bangunan. Pengertian *enclosure* ini dijelaskan pula oleh christian Norberg – Schulz, bahwa makna utama *enclosure* adalah sebuah area yang jelas yang dipisahkan dari sekelilingnya oleh dinding bangunan.

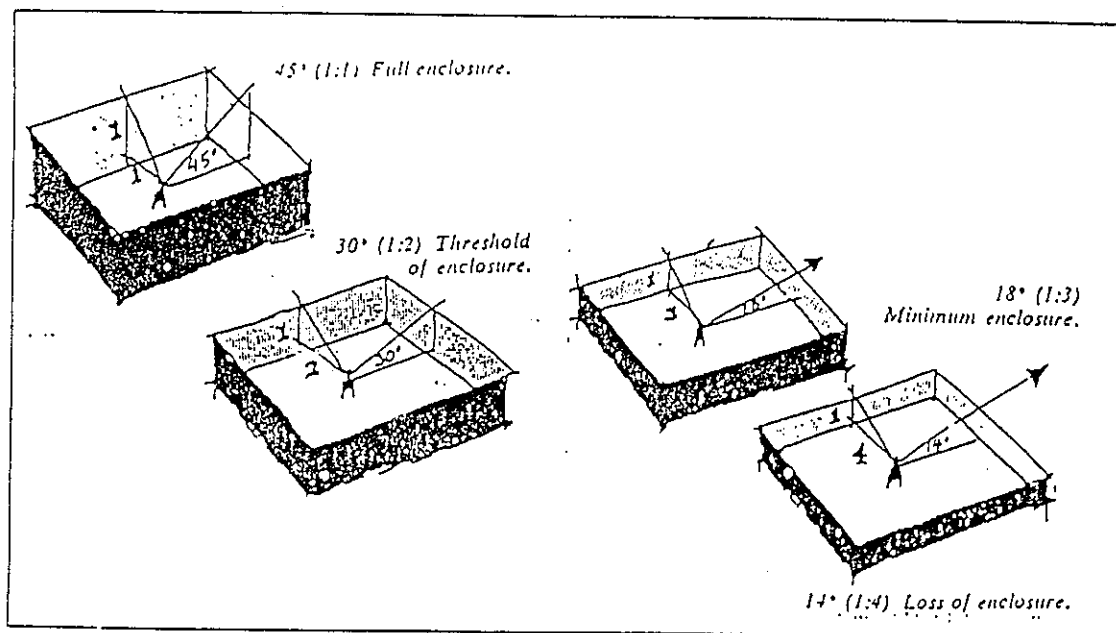
Dalam hal ini Spreiregen (1965; 75) juga menjelaskan ada empat macam kualitas *enclosure* yang berpengaruh terhadap makna tempat. Adapun kualitas *enclosure* ditentukan oleh perbandingan H : D, sebagai berikut :

- *Full Enclosure*, dengan perbandingan H : D = 1 : 1 dan membentuk sudut  $45^\circ$ .
- *Threshold of Enclosure*, dengan perbandingan H : D = 1 : 2 dan membentuk sudut  $30^\circ$ .
- *Minimum Enclosure*, dengan perbandingan H : D = 1 : 3 dan membentuk sudut  $18^\circ$ .
- *Loss Enclosure*, dengan perbandingan H : D = 1 : 4 dan membentuk sudut  $14^\circ$ .

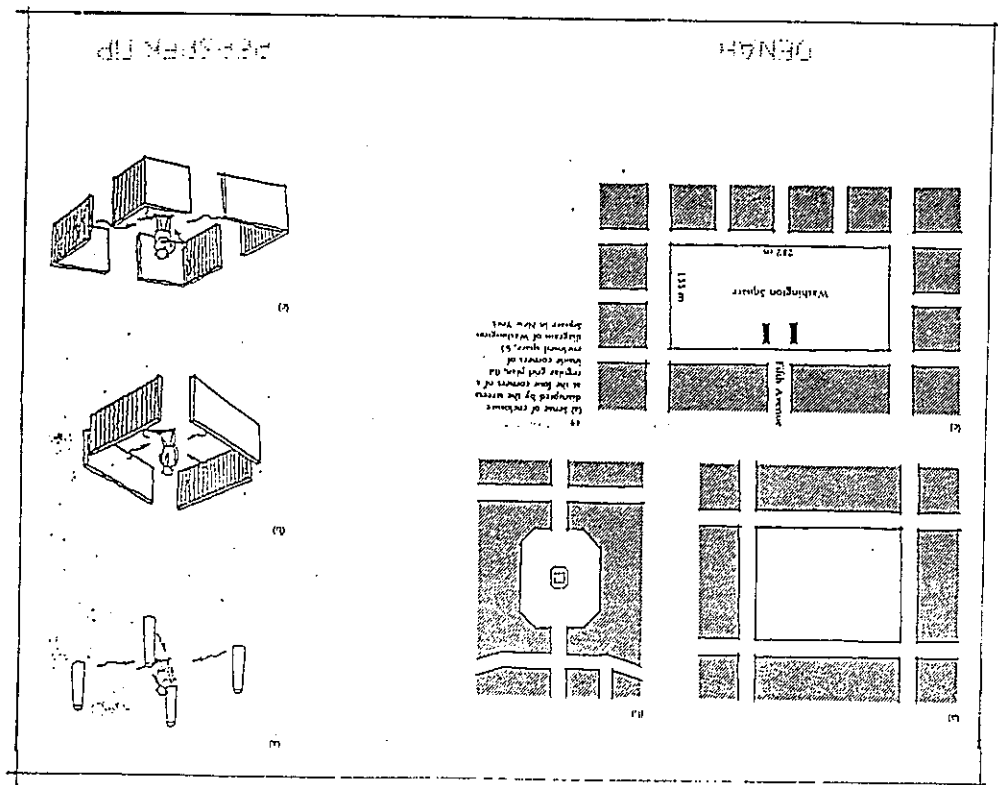
Gambar diagram derajat kaulitas enclosure menurut Spreiregen.

Sumber : Sprereigen (1965 : 75).

Diagram 2.6



Gambar derajat enclosure menurut Y. Ashihara ( 1983 : 62 –63 ) berdasarkan psikologi gestalt  
a).Rasa enclosure digangu oleh jalan dan empat sudut pada regular grid plan , b) sudut – sudut dalam dari ruang  
enclose , c) Diagram square Washington di New York.



## 2.8. Konsep-konsep Kota di Jawa

### 2.8.1. Elemen-elemen Dasar Kota di Jawa.

Menurut Bagoes ( 1995; 1 ) menyatakan bahwa salah satu struktur pembentuk permukiman urban adalah *negara*, yang dipelajari dari pengaruh peradaban Hindu-Buddha dari India Selatan. Penerapan konsep negara dengan pusat kekuasaan yang mantap dan beruasarakat kota belum tampak sebelum abad XIV dan kota pertama di Nusantara yang sudah mempunyai struktur permukiman kota adalah Trowulan Majapahit.

**Batu monumen lingga** merupakan unsur penting dalam peradaban Hindu. Monumen ini hampir selalu erat kaitannya dengan lahirnya suatu wangsa/keluarga yang berkuasa. Lingga didirikan untuk menandai tempat permukiman di mana kekuasaan dikukuhkan secara ritual

menurut kepercayaan Hindu. Secara simbolik, lingga adalah representasi kekuatan *Isvara* dan diinterpretasikan sebagai perkawinan antara langit dan bumi. Lingga menandai suatu keyakinan bahwa kekuatan kosmik dihadirkan di atas bumi untuk menciptakan kesatuan aturan bumi dan kosmik raya atas masyarakat manusia. Pada dasarnya simbolisme lingga sebagai penghubung bumi dan langit ini tidak lebih dari monomentalitas kekuasaan. Kekuatan spiritual yang dipakai dalam pengukuran lingga tidak bisa dilihat terpisah dari upaya untuk mempersatukan apa yang telah dicapai secara sekuler. Dengan ritualisasi, lingga akan tidak dilihat orang sebagai sekedar batu tegak, tetapi sebagai suatu benda yang telah diisi oleh makna mitos.

Pada abad selanjutnya atas dasar prasasti *Dinoyo* di dekat Malang (skitar 760 Masehi) didapat keterangan bahwa pendirian lingga telah diganti oleh bangunan *Candi* (Bagus, 1995 : 4). Pendirian tuju monumen yang lazim dalam peradaban Hindu di Indonesia tak tampak lagi setelah peradaban Islam mulai mengembangkan pengaruhnya di Indonesia.

Keraton sebagai pusat kekuasaannya merupakan pusat di mana perkembangan permukiman urban bermula. *Keraton* sebagai pusat kekuasaan sudah pasti memilih tempat yang akan memberikan tengeran orientasi dan membentuk wilayah yang terorganisir pencapaiannya. Untuk mendukung dua kondisi ini, pusat perlu didukung oleh lapangan terbuka dan pasar. Struktur keraton yang mendukung gagasan pusat kota ditandai oleh tembok keliling yang dibangun dari pasangan batu bata. Tembok ini dimaksudkan sebagai pelindung dalam yang menandai pusat kekuasaan Mataram.

Menurut Bagus (1995 : 8) bahwa kehidupan spiritual merupakan salah satu pengisi kehidupan urban. Kehidupan religius yang terorganisir dalam konteks kota perlu tempat. Tempat yang tepat untuk melakukan ritual bersama ini dalam tradisi Jawa dilakukan di *halun-halun*. Sementara pusat dari praktek ritualnya sendiri mengambil tempat di salah satu sisi dari lapangan terbuka ini.

*Candi* atau *masjid* dalam tradisi Jawa merupakan rujukan-rujukan bagaimana kegiatan religius yang terorganisir itu diberi tempat sebagai bagian sentra kekuasaan. *Makam* para anggota keluarga penguasa memiliki peran yang unik pada peradaban kota di Indonesia. Pemuliaan pemakaman tidak lepas dari monumentalisasi kekuasaan didalam bentuk bangunan. Makam yang dibangun berdekatan dengan masjid mungkin saja manifestasi dari monumentalisasi

kekuasaan dalam konteks baru. Melihat peran an tempat mesjid dalam perkembangan peradaban di Jawa, bangunan ini menjadi satu elemen struktur bagi pusat kota.

Menurut Bagus ( 1995 ; 13 ) mengatakan bahwa suatu permukiman urban dibentuk oleh struktur-struktur yang tetap : *pusat kegiatan perdagangan (pasar) , pusat pemerintahan dan pusat peribadatan dan pusat peribadatan . Dengan sentra-sentra semacam ini organisasi sosial permukiman akan berkembang.*

## 2.8.2.Karakteristik Kota di Jawa.

Menurut Bagoes (1995 ; 26) bahwa struktur benteng keraton dapat dilihat sebagai pelindung pancaran kosmik kekuasaan agar tidak tersebar tanpa terkendali. Dengan kata lain, struktur fisik benteng Keraton Yogyakarta yang dibangun oleh Mangkubumi dengan bantuan teknis seorang ahli bangunan Portugis itu lebih bermakna simbolik. Pendirian tembok pelindung kawasan ini bukanlah semata-mata untuk pertahanan yang efektif, sebab tidak direncanakan secara integratif dengan pembuatan parit melingkar yang dapat menghindari gerakan pasukan berkuda. Karena konsep pusat urban Jawa tidak pada pembangunan atau obyektifikasi, bisa dipahami bila struktur fisiknya tidak otoriter dan teratur geometris. Yang perlu dicatat adalah dunia yang ada dalam konsepsi masyarakat Jawa tidak identik dengan dunia dalam pengertian Barat modern.

Mesjid, makam dan keraton merupakan struktur-struktur utama dari apa yang disebut *pusat jagadnya* Mataram Islam. Struktur fisik ini dikelilingi oleh dinding keliling atau *pager bhumi* sehingga disebut *kuta* . Di sekitar tempat pusat atau alun-alun inilah permukiman berkembang tanpa mengikuti jalur-jalur yang aksial geometris atau berupa sumbu-sumbu terencana . Jalur pencapaian yang ada pada prinsipnya bebas dan dibentuk oleh dinding pagar halaman. *Regol* atau pintu masuk ke masing-masing rumah dicapai melalui jalur sirkulasi yang meliuk-liuk ini.

Dalam kenyataan fisiknya, yang disebut *kuta* atau *negara* itu selalu ada halun-halunya, yang kemudian disebut *alun-alun*. Mengapa bentuk dari ruang terbuka ini segi empat atau hampir bujur sangkar ? . Di Yogyakarta dapat ditemukan bentuk denah alun-alun yang jajaran genjang. *Zoetmulder* (1935) menyebut adanya Mancapat yang sering dianut oleh orang Jawa sebagai pusat orientasi spasial. Arah empat ini dipegang oleh orang Jawa dalam hubungannya dengan empat unsur pembentuk keberadaan *bhuwana* : air, bumi, udara dan api. Dasar pembentuk

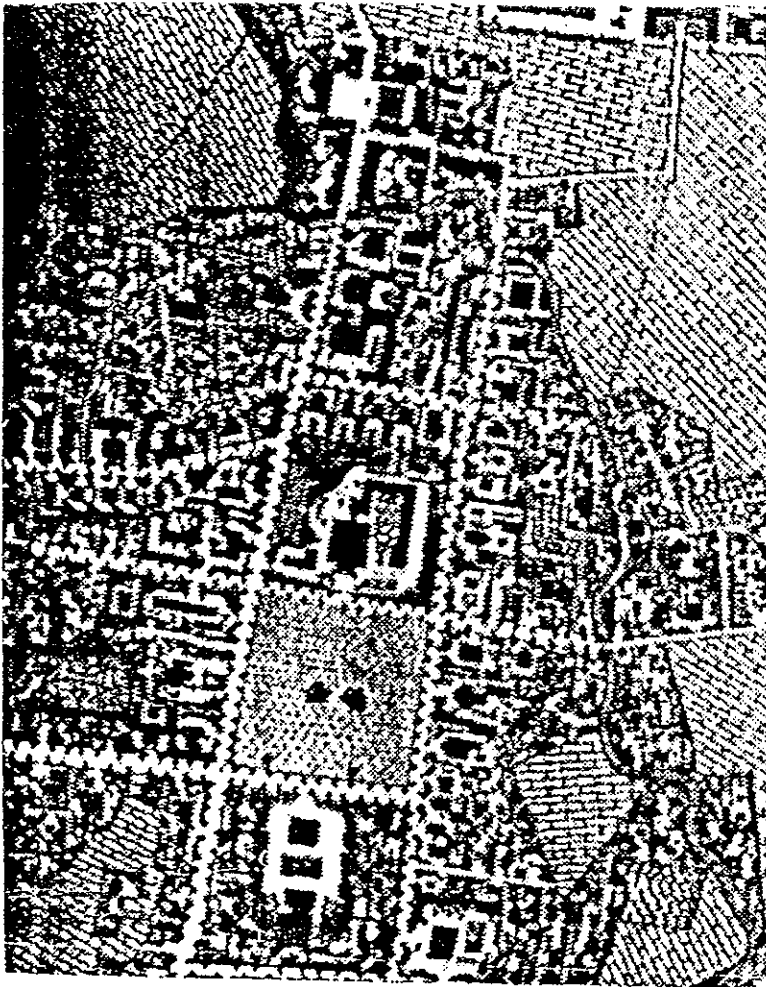
kehidupan ini kemudian diturunkan sebagai dasar kategorisasi untuk hal-hal lain, misalnya tata ruang pada kawasan alun-alun. (Bagoes, 1995 : 46).

Hinduisme dan Buddhisme memberikan kontribusi perkembangan alun-alun itu, sebagai upacara-upacara kenegaraan Hindu pada khususnya membutuhkan ruang terbuka untuk prosesi-prosesi ritual : penobatan Ratu, perkawinan agung dan penyambutan tamu mancanegara. Catatan-catatan Portugis dan Belanda sekitar abad XVII banyak merekam adu macam di alun-alun. Jadi alun-alun bukan sekedar tempat upacara tetapi juga tempat hiburan negara. Apakah lapangan ini gagasan asli ? Jika lapangan itu tidak pernah dikenal dalam tata urban Jawa Hindu dan Buddha, tak akan ada konsep alun-alun itu. Kata halun-halun sendiri berasal dari Bahasa Jawa Kuno (Kawi) bukan Sanskerta. Jadi, bisa diduga bahwa lapangan terbuka itu orisinal Jawa.

**Stutterheim** (1948) dengan cermat telah membuat suatu dugaan rekonstruksi dari kota Majapahit di Trowulan . Hasil rekonstruksi ini memperlihatkan bahwa struktur kota Majapahit memiliki bentuk yang tersusun oleh beberapa jalan dengan arah-arah sesuai dengan mata angin. Dapat ditafsirkan bahwa struktur simpul kota Majapahit serupa dengan Perempatan Agungnya Hindu Bali. Dan sumbu-sumbu mata anginlah yang mengorganisir tata ruang dan bangunan secara keseluruhan.

Gambar Model kota Jawa yang dibuat oleh H.P.H. Withamp, seorang geografer pada pertengahan abad ke-19, dan dikutip oleh Tillema ( Sumber : Bagoes P.W, 1995 : 144 )

Gambar 2.95



### 2.8.3. Konsep-Konsep Simbolisme Arsitektur Tradisional Jawa.

*Hamzuri (1975)* menguraikan simbolisme arsitektur yang ada pada masing-masing bentuk bangunan Jawa tercermin pada bentuk, dimensi, bahan, warna, letak bangunan, pagar dan regol.

Selanjutnya *Amos Rapoport (1969)* menyebutkan arsitektur sebagai lingkungan yang ditingkatkan dan diorganisasikan. Arsitektur adalah ciri-ciri (idea), konsep kaidah, prinsip dan lain-lainnya, yang pada dasarnya adalah hasil pengolahan batin, pikiran dan perasaan. Bentuk rumah tradisional menurut *Amos Rapoport* sangat banyak faktor yang mempengaruhinya yaitu :

- Pentingnya iklim terhadap penciptaan bentuk bangunan.
- Larangan religius yang banyak ditemukan pada daerah tertentu.
- Simbolisme lebih penting dari pada kegunaan bahan, konstruksi dan teknologi sebagai faktor pengubah, tidak menentukan bentuk.

- Bangunan berorientasi pada kekuatan alam semesta dari pada ke topografinya.
- Kehidupan perekonomian tidak mempunyai dampak yang menentukan bentuk rumah.
- Agama mempengaruhi bentuk, rancangan, tujuan dan orientasi rumah.

Bangunan-bangunan tradisional sebagai cermin nilai budaya masih amat jelas nampak dalam perwujudan bentuk, struktur, tata ruang dan hiasannya. Bentuk fisik rumah tradisional walaupun tidak mengabaikan rasa estetik, namun ia terikat oleh nilai-nilai budaya yang berlaku dalam masyarakat : Mengenai letak lintangnya tidak bebas dari kepercayaan atau keyakinan yang berlaku. Kebanyakan masyarakat kita percaya bahwa arah muka yang menghadap matahari itu ideal karena menyongsong kehidupan dan rezeki, sebaliknya dianggap pantang dan dapat mendatangkan bencana kalau posisi rumah itu membelakangi matahari terbit. Karena itu rumah-rumah tradisional amat jelas membedakan mana bagian muka dan mana bagian belakang sebagaimana tercermin dalam lambang/ragam hias. Belum lagi terhitung tata susunannya dalam perkampungan, ada tempat-tempat istimewa /suci yang perlu diperhatikan, misalnya tempat mendirikan lumbung dan pura pemujaan di samping pelataran tempat berkumpul penduduk. Di samping itu *Amos Rapoport* juga mengatakan bahwa pada arsitektur tradisional, sebagian besar bangunannya merupakan gambaran duniawi yang bercitra surgawi, memersatukan poros dunia, jagad gede ( *macrococosmos* ) dan jagad cilik ( *micrococosmos* ) , memperlihatkan arah orientasi magis dan sebagainya. Upacara ritual selalu mengikuti dalam

proses pembangunan. Simbolisme dicerminkan dalam aspek tenaga yang obyektif dan terukur berdasarkan badan manusia, di mana bangunan merupakan metatara bagi situasi, konteks dan bagan sosial. Makna dalam arsitektur tradisional menjadi sangat penting. Ekspresi fungsional pada typologi bangunan sangat jelas, ia juga menandakan status kekuasaan/pribadi.

Masyarakat Jawa sangat menjunjung tinggi kaedah dan norma Jawa di dalam kehidupannya sehari-hari, demikian pula di dalam membangun sebuah karya arsitektur. Di dalam budaya Jawa banyak menggunakan simbol-simbol untuk memantapkan suatu kaedah kehidupan pada bagian-bagian dari bangunan, sehingga setiap bangunan tradisional Jawa mempunyai maksud dan tujuan tersendiri. Hal ini merupakan tradisi selama berabad-abad, sehingga tatanan tersebut menjadi suatu patokan untuk membangun suatu karya arsitektur Jawa. Masyarakat Jawa mengenal empat konsep simbolisme yaitu : *Dualisme, Pusat, Mancapat dan Mancalima*.

#### □ Konsep Dualisme

Konsep Dualisme merupakan konsep yang tertua di antara empat konsep simbolisme yang ada di Jawa. Konsep Dualisme menunjukkan fenomena-fenomena yang terdiri dari dua hal yang saling bertolak belakang. Dalam konsep ini, ke dua hal yang berlawanan secara alami saling melengkapi, seperti tinggi dan rendah, kiri dan kanan dan sebagainya.

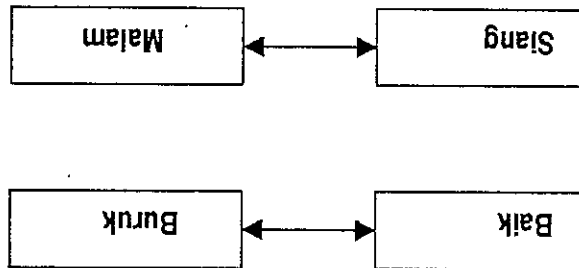


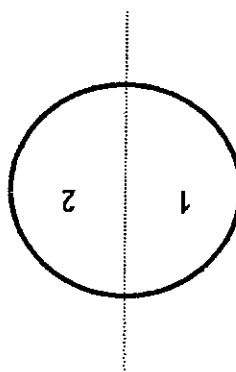
Diagram Konsep Dualisme Jawa  
Sumber : Gunawan Cahyono, 1989  
Diagram 2.8

Dengan konsep Dualisme tersebut dimaksudkan agar kehidupan di jagad raya bisa harmonis dan selaras, untuk mencapai kesempurnaan hidup.

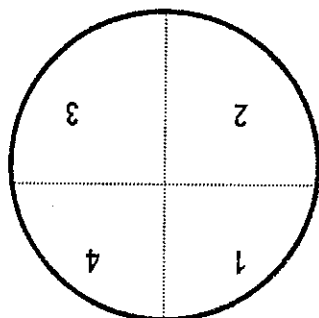
#### □ Konsep Pusat

Bila dikaitkan Dualisme, konsep Pusat merupakan garis pembagi dari dua bagian yang sama

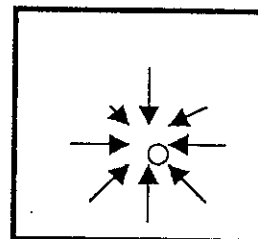
Diantara dua hal yang saling berlawanan, garis pusat sebagai hal yang menetralkan. Bila dikaitkan dengan Mancapat, maka Pusat sebagai pusat dari jagat raya. Di sini pusat dianggap sebagai tempat yang mempunyai kesakralan yang tertinggi, atau yang tertua.



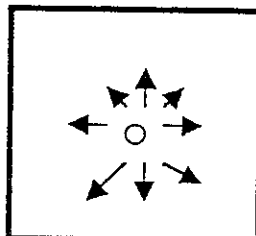
garis pemisah  
Dualisme sebagai Pusat



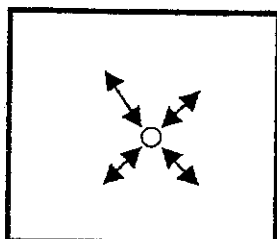
Pusat pada Mancapat



Memusat/Menjuju Pusat



Menyebarkan dari Pusat



Orientasi Pusat dan keluar

Pada konsep microcosmos Pusat

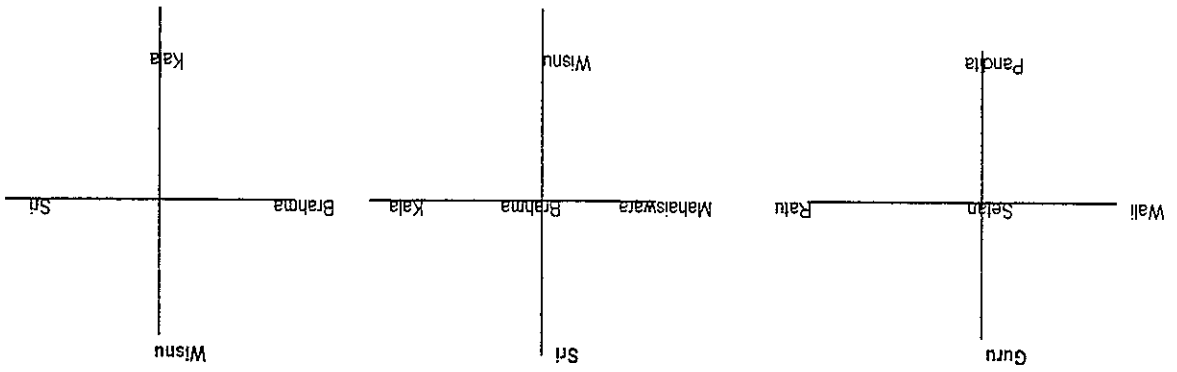
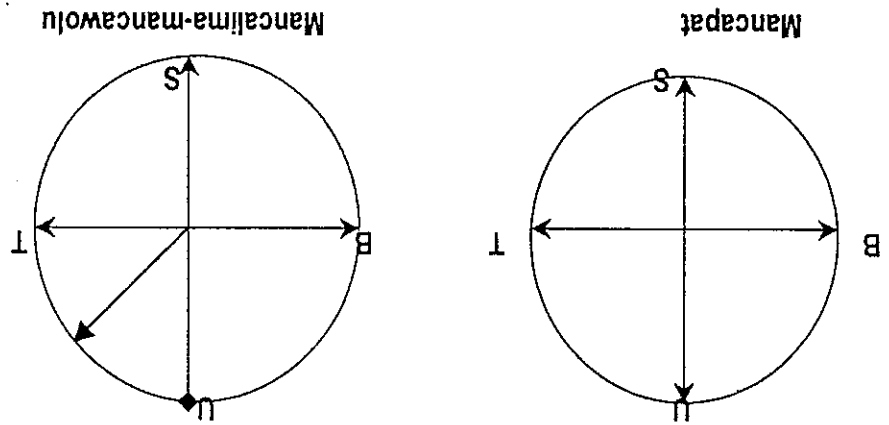
Gambar Konsep Pusat  
Sumber : Gunawan Tjahjono ( 1989 )

Diagram 2.9



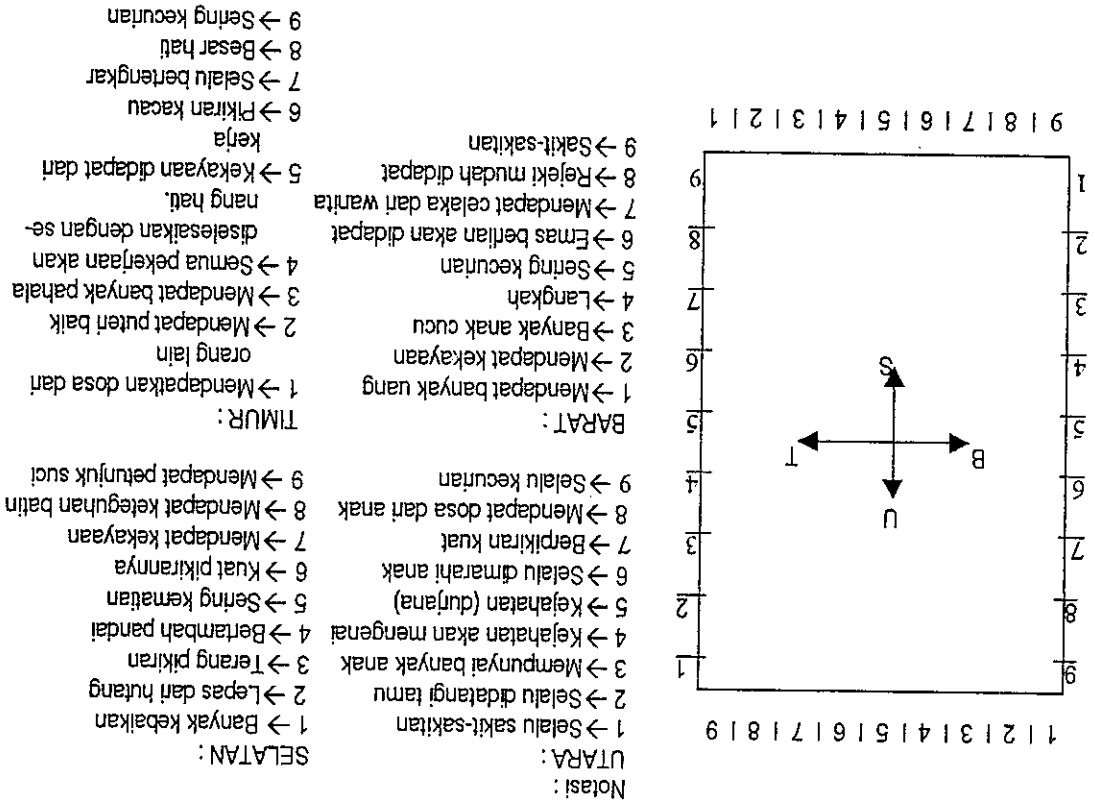
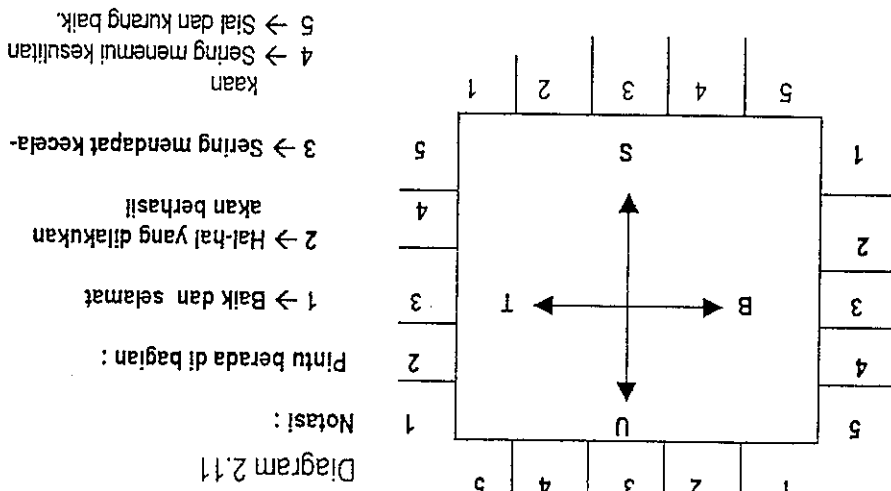
## □ Konsep Mancapat dan Mancalima

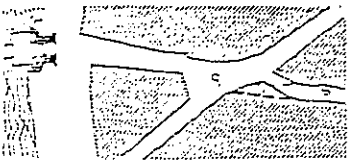
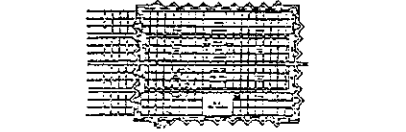
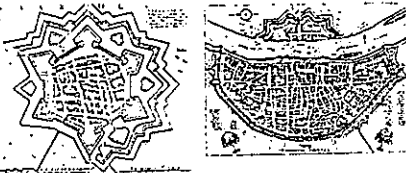
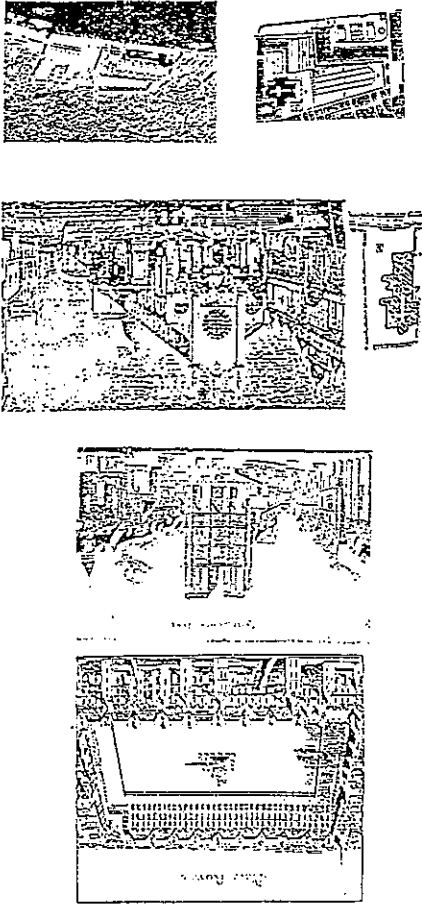
Pat dari kata papat berarti empat, dan *manca* berarti perbedaan. *Mancapat* mengandung arti empat perbedaan. Artinya membagi kawasan menjadi empat bagian, yang masing-masing bagian mewakili unsur-unsur kehidupan atau manifestasikan suatu makna kehidupan. Terdapat empat unsur alam, yaitu api, air, bumi dan udara. *Mancapat* yang dilengkapi titik pusat ditengahnya menjadi *Mancalima*. Pusat ini juga merupakan tempat untuk memantifestasikan sesuatu, misalnya manifestasi dari *Brahma* atau bisa juga manifestasi dari *Setan (dunia hitam)*.

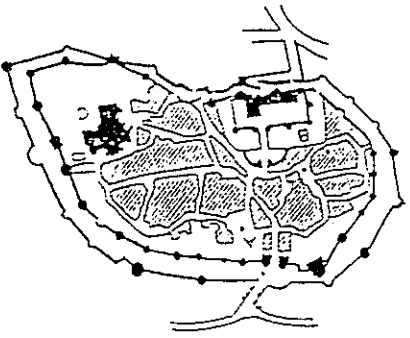

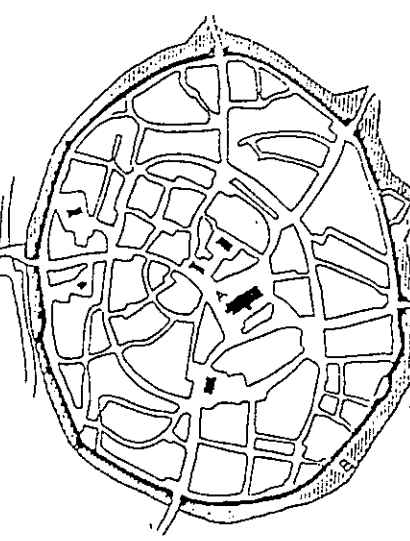
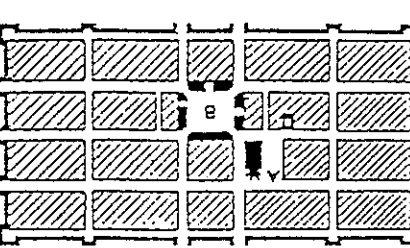


Gambar Konsep Mancapat dan Mancalima  
Sumber : Gunawan Jahyono, 1989  
Diagram 2.10

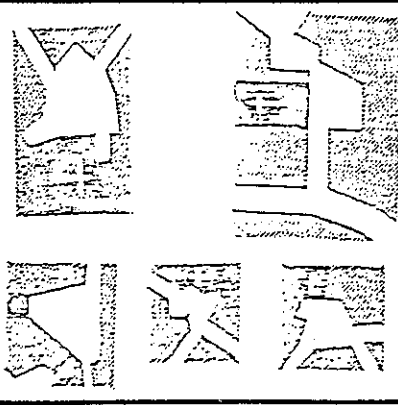
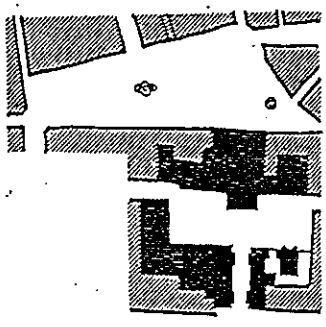
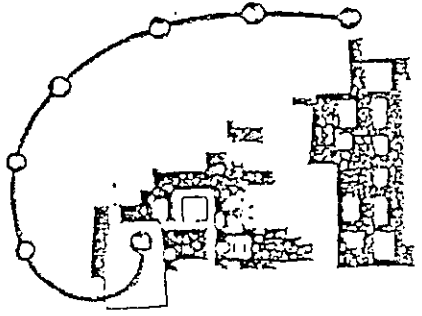
Mentukan letak pintu masuk ke dalam pekarangan tempat tinggal harus menurut perhitungan yang baik supaya memberi manfaat bagi anggota keluarga yang menempati . Mentukan pemilihan pintu pekarangan ini adalah cukup penting dalam konsep *mancapat dan Mancalima*. Mentukan letak pintu masuk pekarangan menurut orang Jawa adalah sebagai berikut :

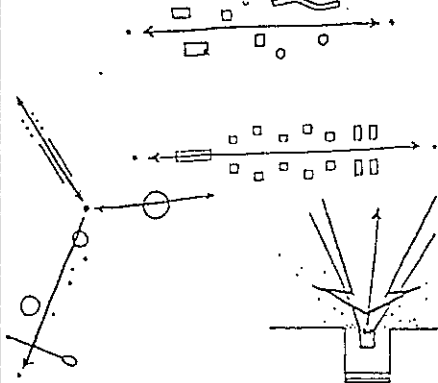

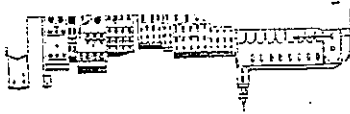


| NO | TEORI/ KONSEP     | JENIS ARTEFAK | URAIAN KARAKTERISTIK   | GAMBAR SKETSA   |
|----|-------------------|---------------|--|---|
| 1  | Paul Zucker       | Jalan         | Jalan irregular, lorong-lorong kecil, sudut-sudut tajam diakhiri dengan final stop.                                      |  |
|    |                   |               | Urban Block  |  |
|    |                   |               | Roman Gridiron dan Kota-kota Renaisance ( Ideal Port City Plan).   |  |
|    | re. Typologi sqa- |               | a. The Closed Square<br>b. The Dominated Square<br>c. The nuclear Square<br>d. Grouped Square<br>e. The Amorphous Square |   |

| NO | TEORI/<br>KONSEP | JENIS<br>ARTEFAK      | URIAN<br>KARAKTERISTIK   | GAMBAR SKETSA   |
|----|------------------|-----------------------|--|---|
| 2  | A.B.Gallion      | Jalan                 | <p>Visual Townscape kota didominasi oleh gereja/biara dan istana raja dengan dinding yang tebal (kota benteng) dan umumnya bangunan dua lantai.</p> <p>A Cathedral Plaza<br/>B Market<br/>C Church of St. Nicholas</p> |  |
|    | Paul Zucker      | Pola Visual Townscape | <p>Visual Townscape kota didominasi dengan bangunan gereja dengan towernya.</p>  |  |
|    | A.B.Gallion      | Pola Visual Townscape | <p>Visual Townscape kota didominasi oleh gereja/biara dan istana raja dengan dinding yang tebal (kota benteng) dan umumnya bangunan dua lantai.</p> <p>A Cathedral Plaza<br/>B Market</p>                              |   |
|    |                  | Pola Urban Block      | <p>Berkembang dari grid irregular ke grid regular</p> <p>A Cathedral Square<br/>B Market Square</p>  |    |

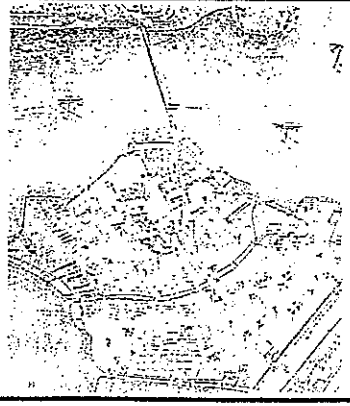
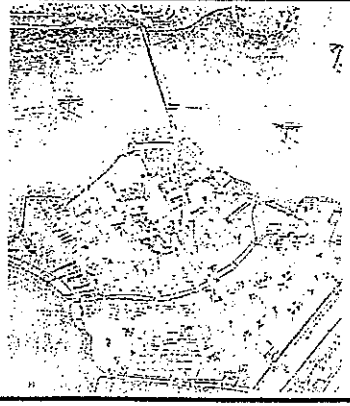
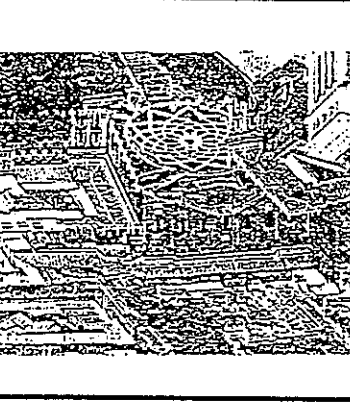
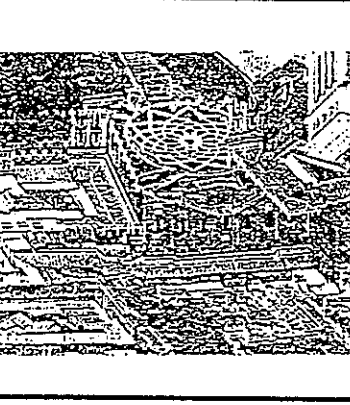
|    |               |                                     |  |   |              |                |                |               |  |  |
|----|---------------|-------------------------------------|--|---|--------------|----------------|----------------|---------------|--|--|
| NO | TEORI/ KONSEP | JENIS ARTEFAK                       | URIAN KARAKTERISTIK  | GAMBAR SKETSA   |              |                |                |               |  |  |
| 3  | Camillo Sitte | Square,monumen dan bangunan publik. | Square pada era Medieval dan Renaissance adalah sangat vital untuk kehidupan masyarakat, serta ada hubungan antara square,monumen dan bangunan publik. | Ditunjukkan oleh monumen, fountain dan bangunan gereja. | Pusat square | lay out gereja | Enclose Square | Bentuk square | type wide square biasanya untuk hall kota dan type deep square biasanya untuk square gereja. |  |
|    |               |                                     |  |   |              |                |                |               |  |  |
|    |               |                                     |  |   |              |                |                |               |  |  |


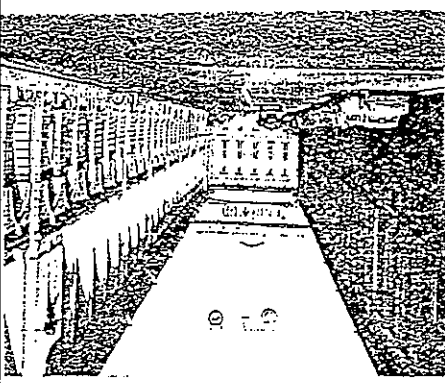
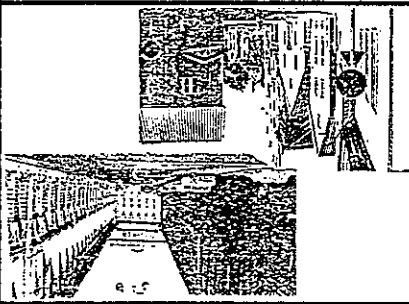
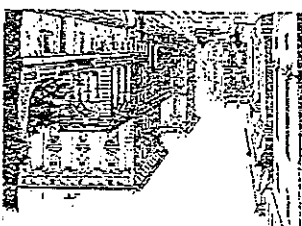
| NO | TEORI/<br>KONSEP                             | JENIS<br>ARTEFAK | URIAN<br>KARAKTERISTIK  | GAMBAR SKETSA   |
|----|--|------------------|---|---|
| 4  | Gordon Cullen                                | Camillo Site     | Square kota lama adalah irregular dan untuk menghasilkan vista yang bagus maka pemecahan pada sudut sudut square dengan membuat patahan-patahan agar menghasilkan continuity vista.   |  |
|    | Jalan pada kota-kota Medeval                 |                  | Kontinuitas karakter jalan yang berlanjut pada kota lama memperkuat efek pandangan perspektif yang didalamnya memberikan efek visual pada aspek-aspek baru pada setiap pergantian belokan (serial vision), dengan penempatan rumah di depan pertigaan sebagai final stop, serta penindahan sumbu dan mematahkan perempatan. |  |
|    | Lingkungan yang menghasilkan rasa emosional. |                  | Dicapai dengan cara :<br>1. Memperhatikan kepada optik (serial vision)<br>2. Memperhatikan Place.<br>3. Memperhatikan kepada Content  |    |

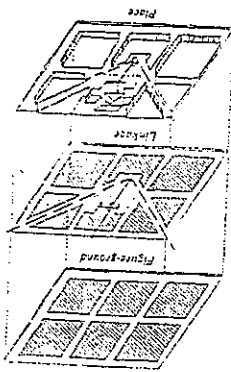

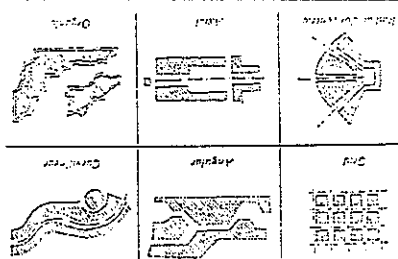
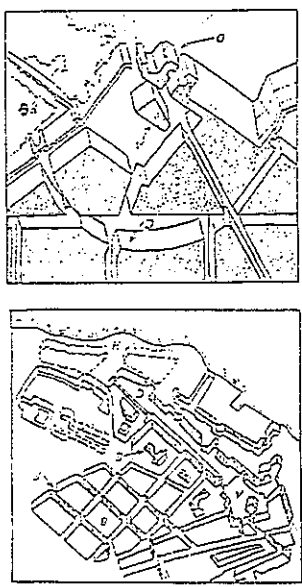
| NO | TEORI/<br>KONSEP | JENIS<br>ARTEFAK                      | URIAN<br>KARAKTERISTIK   | GAMBAR SKETSA   |
|----|------------------|---------------------------------------|--|---|
| 5  | J.O.Simonds      | Lay Out Bangunan yang membentuk sumbu | <p>Sumbu mungkin melengkung, dibelokkan tetapi tidak pernah bercabang. Kekuatan sumbu membutuhkan kekuatan terminus. Sumbu adalah mempersatukan elemen. Terminus sebagai pembangkit untuk pergerakan sumbu Sumbu mungkin simetris tetapi biasanya tidak.</p> |  |
| 6  | E.N.Bacon        | Ekspresi kota Medieval                | <p>Symbolic Image of the city secara keseluruhan diekspresikan pada puncak menara katedral, yang telah mengingatkan kepada puncak menara gereja parochial dan civic building yang dikembangkan di seluruh kota.</p>  |  |
|    |                  | Struktur square                       | <p>Kelinggian lantai square terhadap tinggi lantai bangunan-bangunan yang menonjol (gereja dan civic building) adalah lebih rendah. Square selalu menyatu dengan kehidupan masyarakatnya.</p>  |    |

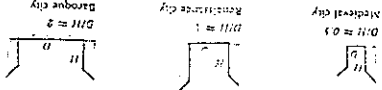
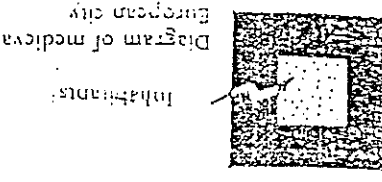
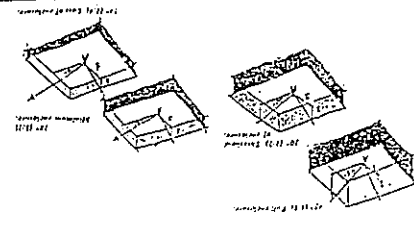
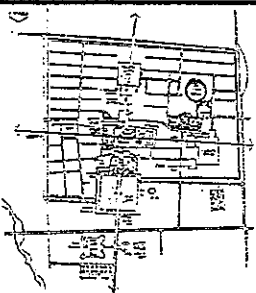
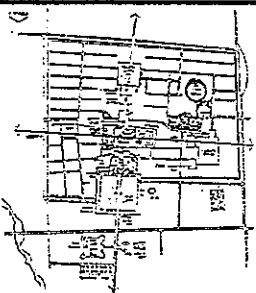
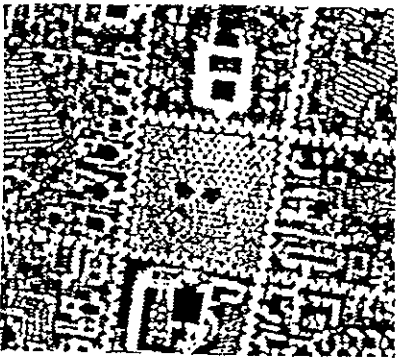




| NO | TEORI/<br>KONSEP | JENIS<br>ARTEFAK   | URIAN<br>KARAKTERISTIK   | GAMBAR SKETSA   |   |
|----|------------------|--|--|---|---|
|    | E.N.Bacon        | Pusat Kota   | <p>Pusat kota diekspresikan dengan square dan bangunan-bangunan gereja dan civic building sebagai bagian yang paling dominan, sedang square yang lain sebagai sub domi man, hal ini memperlihatkan kepada sebuah desain dasar pergerakan pada jantung kota (the basic design movement)</p> |  |  |
|    |                  | <p>Hubungan an antara bangunan gereja dan menara pintu gereja, menara gereja dan menara bangunan pada market square yang membentuk polygon sederhana. (skylline)</p> | <p>Hubungan an antara bangunan gereja, kasteel dan kincir angin.</p>   |   |   |
| 7  | Trancik          | Hard urban space   | <p>Tiga komponen yang menentukan keberhasilan hard urban space:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerangka tiga dimensional.</li> <li>2. Pola dua dimensional</li> <li>3. Penempatan obyek.</li> </ol>   |    |    |
|    |                  | <p>Hubungan an antara bangunan gereja, kasteel dan kincir angin.</p>   | <p>Di kota benteng Belanda ada hubungan an tiga node yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gereja sebagai kekuatan spiritual</li> <li>2. Kasteel sebagai kekuatan dunial</li> <li>3. Kincir angin sebagai sumber kekua tan ekonomi.</li> </ol>                              |   |   |

|    |               |  |   |   |
|----|---------------|--|---|---|
| NO | TEORI/ KONSEP | JENIS ARTEFAK  | URIAN KARAKTERISTIK   | GAMBAR SKETSA   |
|    | Tranck        | Jalan utama<br>linter  | Ruang jalan utama yang linter (korf-<br>dor utama) dapat juga mempunyai<br>kepemilikan frame tiga dimensional,<br>pola dua dimensional dan penempat<br>an obyek-obyek dengan cara :<br>Jalan disusun seperti positive exterior<br>space yang diperkaya dengan berba<br>gai variasi penggunaan trafik yang<br>mempunyai type-type yang berbeda<br>berdampingan dan dalam fungsi ser-<br>ta aktivitas yang mengumpul. |  |
|    | Ruang jalan   |  | Ditegaskan dengan dinding bangun-<br>an pinggir jalan.  |  |
|    | Ruang jalan   | Ada dua type yaitu :<br>1. jalan lurus<br>2. jalan berbelok-belok.   |   |   |
|    | Ruang jalan   | Untuk memberi kesan penyaluan<br>ruang jalan atau mempertegas bentuk<br>space jalan maka dibuatlah hubungan<br>antar bangunan dengan dinding pa-<br>gar dan sabuk horizontal yang dapat<br>membedakan lantai bawah dan atas. |   |    |

|    |  |   |  |   |
|----|--|---|--|---|
| NO | TEORI/<br>KONSEP                                   | JENIS<br>ARTEFAK  | URBAN<br>KARAKTERISTIK   | GAMBAR SKETSA   |
|    | Integrasi 3 teori urban design<br>Trancik          | Struktur solid-<br>dan void kota  | Pendekatan integrasi yang mengabungkan teori figure-ground, linkage dan place memberikan struktur yang jelas pada solid dan void, mengatur hubungan antara bagian-bagian dan merespon kepada konteks kebutuhan manusia dan elemen-elemen unik. |  |
|    | Distrik  |   | Orientasi spasial ditekankan dengan konfigurasi urban block yang secara kolektif membentuk distrik, dan hal ini dapat diungkapkan melalui studi figure-ground.   |  |
|    | typologi pola solid dan void                       | enam typologi pola solid dan void yang dihasilkan dari desain elemen-elemen site dan arus pergerakan :<br>typologi pola grid, angular, curvilinear, radial, concentric, axial dan organik.<br>Untuk melihat type ini dengan alat studi figure-ground. |   |   |
|    | Type urban solid dan void<br>kota-kota tradisional | Type urban solid meliputi : Monumen publik dan institusi, bidang utama dan urban block, tepi yang ditekankan dengan bangunan-bangunan.<br>Type urban void meliputi : Entry to-ways, inner block void, jalanan jalan dan square, park /garden          |    |   |

| NO | TEORI/ KONSEP  | JENIS ARTEFAK                            | URAIAN KARAKTERISTIK  | GAMBAR SKETSA   |   |
|----|----------------|--|---|---|---|
| 8  | Y. Ashihara    | Proporsi ratio jalan dan tinggi bangunan | Kota Medieval dengan citi : $D/H \sim 0,5$<br>Kota Renaissance dengan citi : $D/H \sim 1$<br>Kota Baroque dengan citi : $D/H \sim 2$  |  |  |
| 9  | Paul D. Sprent | Kualitas Enclosure                       | Kualitas enclosure ditentukan oleh perbandingan H:D, sbb :<br>1. H : D = 1 : 1, Full Enclosure, yang membentuk sudut 45 derajat<br>2. H : D = 1 : 2, Threshold of Enclosure, yang membentuk sudut 30 derajat<br>3. H : D = 1 : 3, Minimum Enclosure, yang membentuk sudut 18 derajat<br>4. H : D = 1 : 4, Loss Enclosure, yang membentuk sudut 14 derajat |  |   |
| 10 | Bagoes P.W     | Jalan                                    | Struktur jalan membentuk aksis mata angin yaitu Barat-Timur dan Utara-Selatan   |   |    |



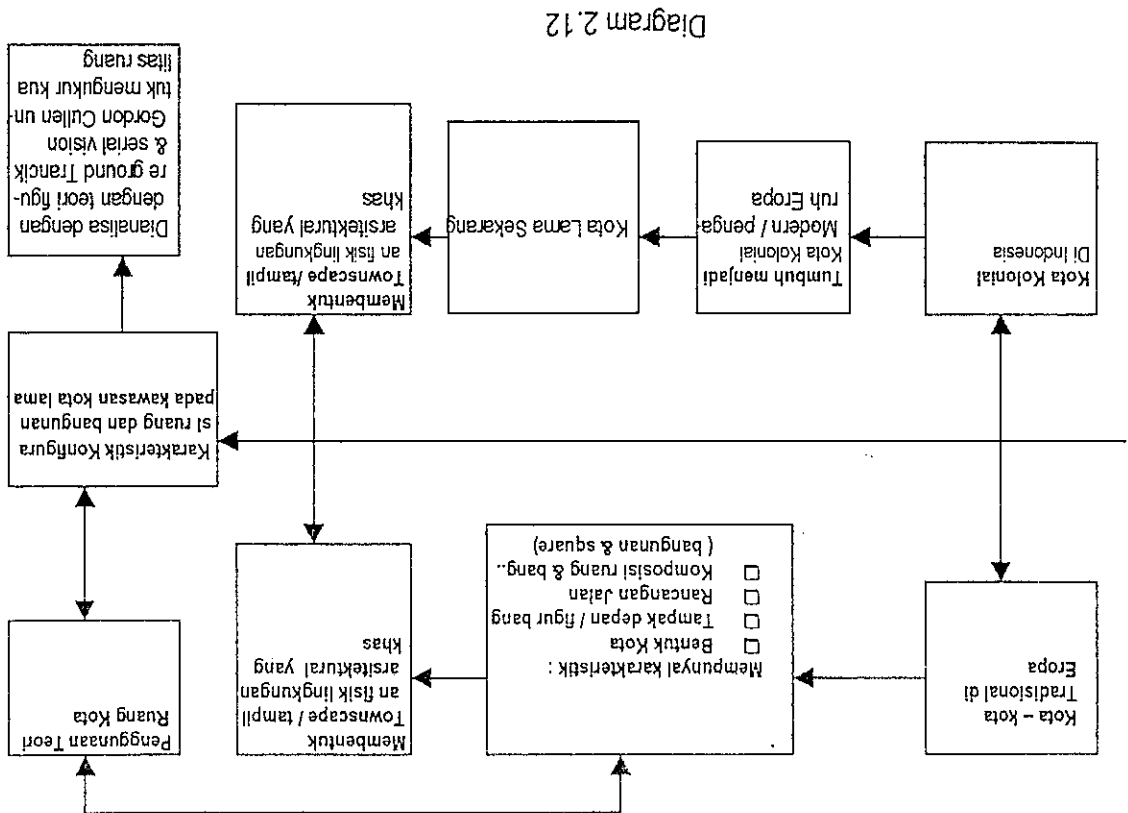
## 2.10 PARAMETER KUALITAS KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN KOTA LAMA EROPA

128

| No | TEORI/ KONSEP | JENIS ARTEFAK     | URAIAN PARAMETER KUALITAS KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN   |
|----|---------------|-------------------|--|
| 1  | Paul Zucker   | Ruang secara umum | <p>Pengertian struktur organisasi sebagai kerangka aktivitas manusia dan didasarkan atas beberapa faktor :</p> <p>A. Hubungan antara bentuk-bentuk dan bangunan sekelilingnya .</p> <p>B. Keseragaman atau keberagaman mereka .</p> <p>C. Dimensi yang absolut mereka dan kerelatifan proporsi mereka pada perbandingan lebar dan panjang dari area terbuka (open space)</p> <p>D. Sudut dan jalan-jalan masuk.</p> <p>E. Penempatan monumen.</p> <p>Ruang dirasakan dengan keterbatasan visualisasi dan dengan pengalaman pergerakan (kinesthetic experience) sebagai mana sensasi dari pergerakan ruang.</p> <p>Masyarakat dalam pergerakannya dipengaruhi dan ditunjukkan oleh batasan tiga dimensional dan garis struktural dari perbatasan itu. Tiga elemen batas ruang square adalah :</p> <p>A. Deretan struktur sekeliling square.</p> <p>B. Perluasan lantai square.</p> <p>C. Bidang bulatan khayal di atas langit sebagai plafond.</p> <p>Bentuk-bentuk 3 elemen pembentuk ruang tersebut di atas secara menyakinkan ditentukan oleh lay out dua dimensional square.</p> <p>Kesan menuang square tergantung pada :</p> <p>A. Perbedaan pada skala unit-unit individual.</p> <p>B. Kontrasan struktur yang lebih tinggi dan lebih rendah.</p> <p>C. Hubungan lebar dan luas dari area horizontal.</p> <p>D. Lokasi monumen, fountain .</p> <p>E. Variasi pada dekorasi arsitektural.</p> |
| 2  | Camillo Sitte | Square            | <p>Kondisi enclosure ruang yang jelas harus dilipang dengan:</p> <p>A. Ruang eksisting jalan yang dekat.</p> <p>B. Persyaratan trafik yang rendah.</p> <p>Effek vista square dihasilkan dengan cara :</p> <p>Membuat patahan pada sudut jalan sudut-sudut square.</p> <p>Persyaratan panjang : lebar square maksimal adalah 3:1, jika lebih dari ratio tersebut maka square mulai kehilangan daya tariknya.</p> <p>Type wide/deep square agar menghasilkan enclosure yang bagus maka lebar jalannya adalah 50 s/d 90 feet atau 15 m s/d 27 m.</p>  |

|    |               |                  |  |
|----|---------------|------------------|--|
| No | TEORI/ KONSEP | JENIS ARTEFAK    | URAIAN PARAMETER KUALITAS KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN   |
| 3  | Trancik       | Hard urban space | <p>Keberhasilan hard urban space ditentukan oleh tiga komponen :</p> <p>A. Kerangka 3 dimensional yang menegaskan tepi ruang, kadar enclosure dan karakteristik dinding spatial.</p> <p>Sifat tembus, kejelasan, keterbukaan dan permukaan ornamen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap karakter ruang, sebagaimana hubungan massa vertikal dengan ruang horizontal, skala dinding dalam hubungan terhadap skala manusia.</p> <p>B. Pola 2 dimensional adalah berkenaan dengan pertakutan artikulasi bidang asar yaitu material, tekstur dan komposisi.</p> <p>C. Penempatan obyek di dalam square seperti monumen, air mancur dan pohon-pohon yang memberikan aksentuasi focal point dan membuat space yang mengesankan.</p> <p>Obyek-obyek tersebut dapat digunakan untuk menandakan pusat square dan memberikan vitalitas ruang.</p> <p>Keberhasilan desain publik square adalah bila ruang dapat menarik aktivitas masyarakat untuk menghidupkan public square.</p> <p>Dalam tatanan untuk mengevaluasi space dalam konteks yang lebih luas, 2 faktor yang perlu dipertimbangkan :</p> <p>A. Makna ruang yang didasarkan atas penggunaannya dan tujuannya sebagai ditetapkan oleh psikologikal dan kebutuhan sosial individu.</p> <p>B. Hubungan antara ruang khusus atas kelompok ruang dan karakteristik regional mereka, termasuk sejarah dan tradisi lokal.</p> |

## 2.11. Kerangka Teoritik.



Dari hasil analisa pendahuluan di atas , maka dapat ditarik suatu hipotesis kerja adalah sebagai berikut :

- Pembangunan Kota Lama Jakarta , Semarang dan Surabaya berawal dari Kota Benteng menuju kepada perkembangan Kota Modern era Thomas Karsten dkk, karena masing-masing bangunan direncanakan oleh arsitek Belanda yang satu sama lain berbeda dan masing-masing gedung berfungsi untuk menampilkkan simbolisme bangunan Eropa, maka penerapan teori ruang kota lama Eropa tidak sempurna (tidak komprehensif), dan tidak maksimal.

- Kualitas konfigurasi ruang dan bangunan di Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya secara dua dimensional (figure-ground) solid-void nya mirip dengan kota lama di Eropa tetapi secara tiga dimensional berbeda, terutama dekoratif arsitekturalnya dan monumental bangunannya lebih tinggi di Eropa.



- Struktur tissue (urban tissue) di Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya masih utuh tetapi townscape (tampilan fisik) bangunan sudah banyak yang berbeda karena perubahan jaman dari era Belanda, Jepang dan pasca penjajahan (Indonesia Merdeka).
- Karena desakan kepentingan ekonomi dan kurangnya sosialisasi Teori Ruang Kota bagi para penentu kebijakan, maka prinsip-prinsip estetika kota terabaikan.
- Karena lokasinya adalah di tanah Jawa, kemungkinan ada indikasi teori ruang kota Barat dipengaruhi oleh teori ruang kota Jawa (lokal).

## BAB III DESKRIPSI DAERAH PENELITIAN

### 3.1. Alasan Pemilihan Lokasi

Konservasi terhadap kawasan kota lama di berbagai kota sangat diperhatikan oleh para Pakar Kota dan juga para pembuat kebijakan, tetapi motivasi ini masih melihat kepada bangunan-bangunan tunggal dan tidak melihat perencanaan kota secara keseluruhan. Hal inilah yang mendorong kami untuk mengadakan penelitian mengenai kemungkinan penerapan atau pengaruh teori ruang kota Barat pada kawasan kota lama, terutama pada titik-titik ruang yang signifikan. Penerapan teori ruang kota pada kawasan kota lama ini belum tersosialisasi di masyarakat, secara umum hanya dipandang sebagai bangunan kuno tunggal. Itulah sebabnya peraturan konservasi yang dibuat oleh Pemda setempat kadang hanya terbatas pada bangunan-bangunan tunggal yang tidak boleh dirubah tanpa melihat hubungan bangunan secara keseluruhan.

Berkaitan dengan penelitian tersebut di atas kami memilih lokasi di pulau Jawa bagian utara sebagai kota Pelabuhan dengan lokasi Jawa Bagian Barat diwakili oleh kota lama Jakarta, Jawa Bagian Tengah diwakili oleh kota lama Semarang dan Jawa Bagian Timur diwakili oleh kota lama Surabaya. Alasan memilih kota bagian utara karena kami mengambil satu kriteria yaitu bekas kota Benteng, sebagai kota Pelabuhan, kota benteng dekat dengan sungai dan *urban block* dalam skala besar, sehingga kemungkinan ditemukan penerapan teori ruang kota yang komprehensif.

### 3.2. Pengalaman Dalam Melaksanakan Penelitian Kualitatif di Tiga Lokasi Kota lama.

Dalam melaksanakan penelitian kualitatif ini, yang saya lakukan adalah sebagai berikut :

- Pertama kali saya melakukan penelitian pendahuluan pada tiga lokasi kota lama ini dengan mengendarai mobil.
- Hasil dari penelitian ini, saya tidak merasa ada fenomena yang menarik untuk saya ungkap.
- Selanjutnya, saya menggal teori kota lama yang ada di Eropa melalui studi literatur, dengan mencari karakteristik yang esensial di Kota Lama.
- Setelah berbekal dari teori yang ada saya survey kembali ke lapangan dengan mengendarai mobil untuk keliling di Kota Lama Semarang sebagai uji coba, tetapi saya gagal lagi dalam menggal fenomena yang menarik di Kota Lama Semarang.
- Setelah itu survey saya ulangi lagi, tetapi tidak dengan naik mobil tetapi saya jalan kaki sepanjang kawasan kota lama Semarang, baru setelah ini saya dapat merasakan



Semarang praktis di bawah kekuasaan kompeni, sebagai basis pertahanan militer sekaligus perniagaan V.O.C.

Di tepi muara kali Semarang tersebut, kompeni mulai mendirikan benteng de Hollander atau de Vijfhoek (1697-1705). Bentuk benteng yang dirancang oleh G. van Broek Huysen pada tahun 1708, termuat dalam buku *Domine Valentijn "Oud En Nieuw Oost-Indien"* (1724/1726) jilid II "Beschry vinge Van Het Eyland Groot Java of Java Major, Met de Eylanden en Ryken daar onder behoorende".

Dalam bukunya "Geschiedenis Van Indonesie" (1949), Dr.H.J.De Graaf, menyebutnya dengan de Vijfhoek van Semarang (benteng berujung lima dari Semarang). Nomor-nomor

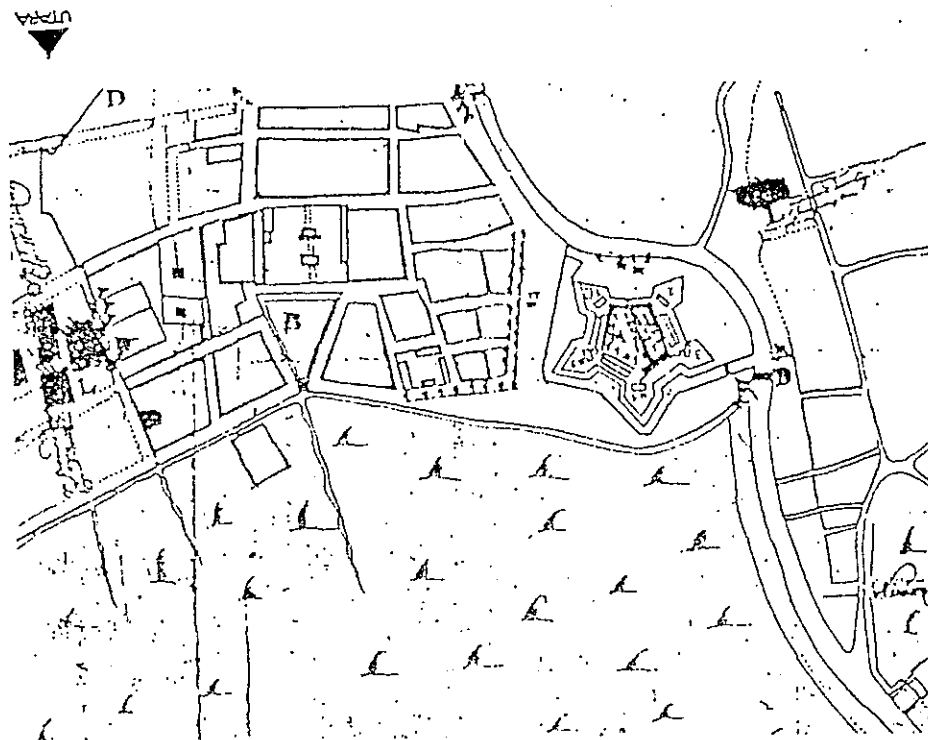
menunjukkan nama bagian-bagian benteng : ( dalam Budiman A. 1983 :46 )

1. Zeeland, 2. Amsterdam, 3. Utrecht, 4. Raamsdonk, 5. Bunschoten dan 6. Kwyf Kelders.

Gambar di bawah menunjukkan bentuk denah DE HOLLANDER atau DE VIJFHOEK dengan lingkungan sekitarnya.

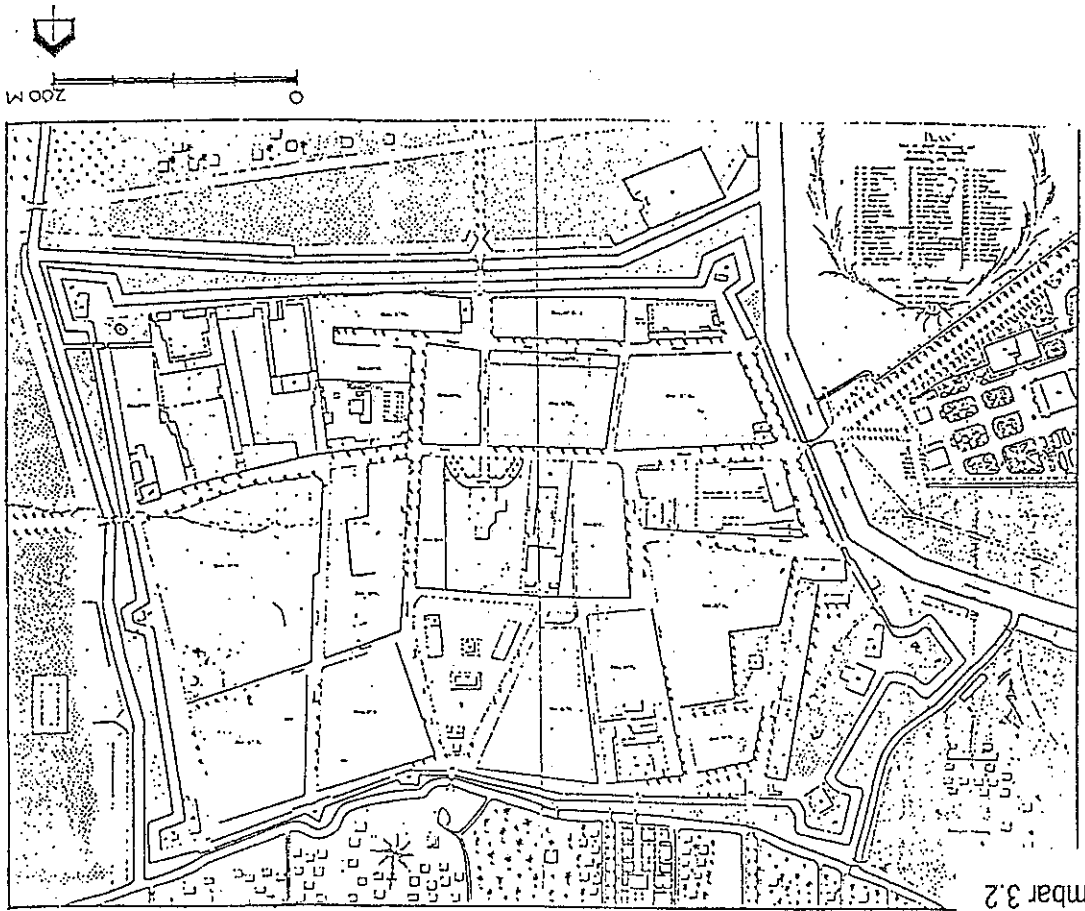
Sumber : A. Budiman, Kota Semarang Lama, Tinjauan Sejarah dan Arsitektur.

Gambar 3.1



Nilai strategis Kali Semarang bagi pengembangan perniagaan dan prospeknya sebagai kota perdagangan - di samping untuk menampung dan melindungi populasi warga Belanda yang mulai bertambah - menjadi pertimbangan Belanda untuk memperkokoh basis militer dan kekuasaannya dengan memperluas benteng *de Vijfhoek* dengan benteng yang lebih besar, yang diberi nama *de Europeesche Buurtdeng* dengan lima ujung pertahanannya, diselesaikan tahun 1719. Dari peta tahun 1756, benteng *de Europeesche Buurt* (kota kecil Belanda) memiliki tiga gerbang utama, yakni 1. *de Wester Poort* (pintu gerbang Barat/ *Gouvernementspoort*) berlokasi di *Gouvernement's Brug /Jembatan Gupememen* atau dikenal juga sebagai Jembatan Berok. 2. *De Zuider Poort* (pintu gerbang Selatan) berlokasi di sekitar jalan lintas trem dekat awal Jalan Pekojan dan Jalan H. Agus Salim, 3. *De Ooster Poort* (pintu gerbang Timur) berlokasi di akhir *Heerenstraat*, sekarang di persimpangan Jalan Raden Patah dan Jalan MT. Haryono. Sedang di sebelah utara menuju ke arah pantai masih terdapat beberapa pintu gerbang lagi yang lebih kecil. Di samping pintu gerbang, juga dilengkapi dengan pos-pos jaga/pengintai berjumlah enam buah yaitu: *de Hersteller* berlokasi di Jalan Ronggowarsito dan Jalan Pengapon, *Ceylon* berlokasi di halaman gereja Gedangan, *Amsterdam* berlokasi di H. Agus Salim, *de Lier* berlokasi di kompleks kantor Pos Lama, *de Smits* berlokasi di Boomlama dan *de Zee* berlokasi di Boomlama.

Gambar bentuk benteng *de Europeesche Buurt* dan rencana pola kota (stad) Belanda.  
Sumber : BAPPEDA Kotamadya Semarang.

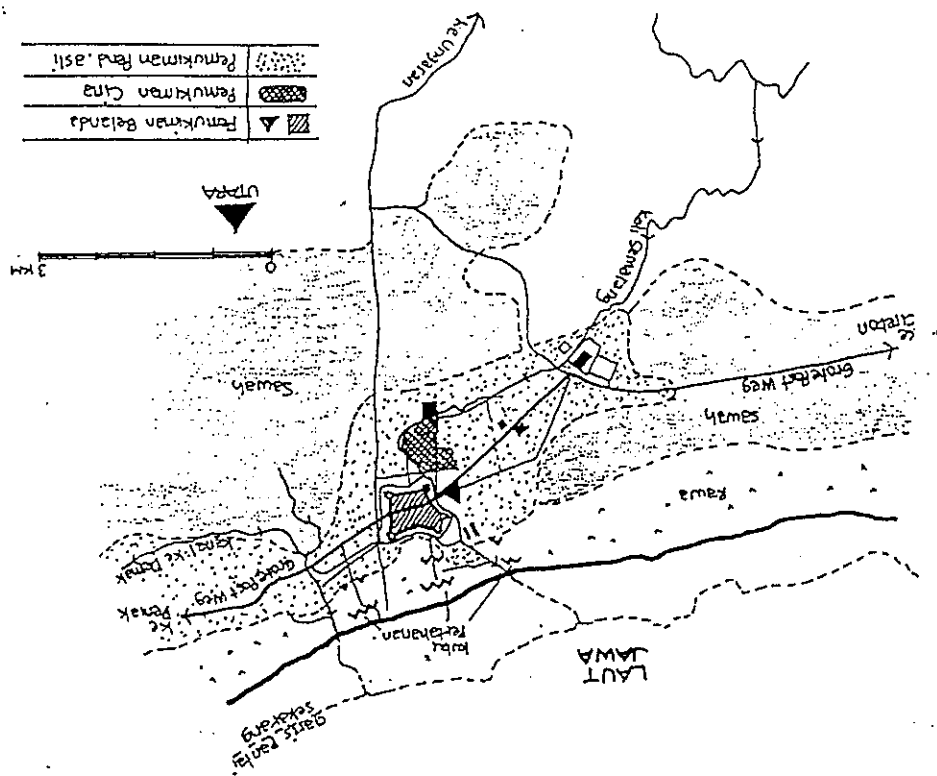


Pada tahun 1753 dibangun *de Nederlandsche Indische Kerk in Indonesia Semarang*, nama awal sebelum sebutan Gereja Blendug dipakai secara umum, karya arsitek Belanda *HPA de Wilde* dan *W.Wetmaas* sebagai fasilitas ibadah mereka. Bangkitinya sebagai kota kolonial merupakan tahapan berikut dari sejarah kota Semarang. Di awal dengan dibangunnya sebuah elemen morfologis penting yang melintasi kota Semarang (*benteng de Europeesche Buurt*), yaitu jalan raya pos (*Groote postweg*) Anyer - Panarukan oleh *Daendels*. Jalur ini dibangun setelah bangkrut dan berakhirnya era kekuasaan V.O.C tahun 1799, serta menyerah dan bersekutunya Belanda dengan Perancis melawan koloni Inggris. Kendali kekuasaan akhirnya diambil alih oleh pemerintah Belanda, di mana pada masa itu *Herman Willem Daendels* menjadi Gubernur di Batavia berikutnya.

Gambar jalur jalan raya Pos (Grote Postweg) Daendels yang melintasi benteng de Europeesche Buurt, mengawali kebangkitan Semarang sebagai kota Kolonial.

Sumber : Johannes Widodo, Chinese Settlement in A Changling City.

Gambar 3.3.



### 3.3.2. Tumbuhnya Kota Modern ( 1870 – 1940 ).

*Francois Valentijn* (1724-26 , IV- 2:26 ) dalam salah satu tulisannya menyebutkan, bahwa Semarang berkembang menjadi salah satu pelabuhan terbesar di Jawa, di mana hasil bumi dan hutan dari segala penjuru Jawa Tengah dipusatkan di Semarang, sebelum diekspor melalui pelabuhan. Sedang dari salah satu tulisannya, *Roorda van Eysinga* ( *Stevens*, I dalam *Peter J.M.Nas*, 1986 :66) menyebutkan, bahwa saat benteng dibongkar tahun 1824 dan digantikan dengan benteng *Prins van Orange* di kawasan Poncol, Semarang menjadi pusat perdagangan penting untuk kawasan regional Jawa Tengah.

Kadaan yang aman, kondisi di dalam benteng yang mulai padat berdesakan, sedangkan lingkungan di luar benteng menawarkan kondisi yang lebih sehat dan nyaman, memang menjadi motivasi untuk membongkar benteng. Maka pada tahun 1824 pemerintah kolonial Belanda memutuskan untuk membongkar dinding benteng/penjagaan yang mengelilingi Kota Lama juga semua gerbang dan pos-pos penjagaan yang ada. Kondisi ini mengawali proses *exodus* penghuni (Belanda) dari tempat lama, dan berkembangnya fasilitas-hunian baru yang lebih besar dengan lahan yang lebih luas. Pada tanggal 4 Oktober 1850, kantor Gubernur ( *City Hall* ) yang terletak di kawasan kantor percetakan PT.Karya Nusantara di Kota Lama habis terbakar ( *Amen Budiman*, 1979 : 15 ), dan untuk menggantikannya kemudian dibangun kantor baru di seberang kali Semarang, tepatnya di ujung jalan Bojong, dekat Jembatan Berok pada tahun 1854. Kota lama saat itu masih berfungsi sebagai kawasan permukiman, perdagangan, pusat pemerintahan kolonial Belanda dan hiburan.

Tahun 1859 merupakan tahun dimulainya era baru bagi kehidupan Semarang, ketika pemerintah *Netherlands Indies* mulai memperkenalkan uang kertas sebagai alat pembayaran resmi, menggantikan uang logam. Tahun 1862, tiga kantor pelayanan jasa pos dibuka di Semarang, Jakarta dan Surabaya, yang disusul kemudian 200 cabang yang tersebar di seluruh Jawa ( *Liem Thian Joe*, 1933:129-130).

Untuk memperancar jasa transportasi dan pengiriman, dibangun jaringan jalan kereta api oleh N.I.S, untuk jalur Semarang-Surakarta-Yogyakarta tahun 1864-1872. Sedangkan S.J.S membuka jalur yang menghubungkan (Kota Lama) dengan kawasan Bulu, Jomblang dan Juana tahun 1882-1883. Jaringan ini kemudian diperpanjang sampai ke Demak dan Bora pada tahun 1894, sedangkan jaringan ke Cirebon baru dapat dilakukan tahun 1904 oleh S.C.S.

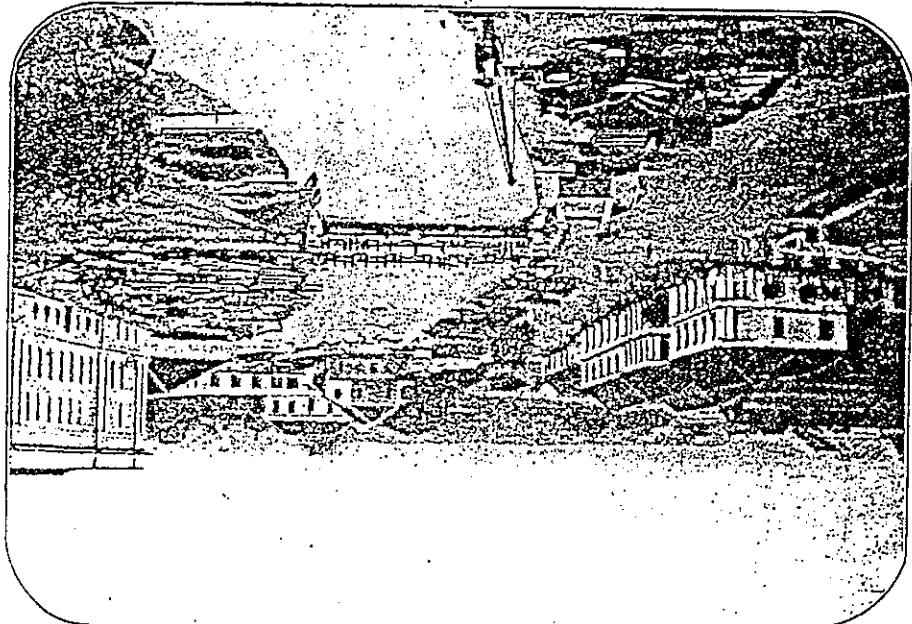
Revolusi transportasi mendorong perkembangan kehidupan ekonomi kota dengan cepat. Perumbuhan yang pesat tersebut ditunjang pula dengan revolusi komunikasi dan prasarana kota, seperti : pembukaan sistem pos (1862), penerbitan koran (1867), pembukaan Bank (1880), pembukaan jaringan telepon (1884), pembangunan kanal-kanal irigasi (1885), pembangunan kanal pengendali banjir (Timur dan Barat-1900). (Widodo, J, 1989 :4-5)

Sampai dengan saat itu, morfologi kota Semarang dapat dilihat sebagai kota dengan dua domain utama, yakni domain ekonomi dan domain politik. Domain ekonomi mempunyai inti ganda (kota lama Belanda dan Pecinan lama) dengan dua elemen primer transportasi (kanal pelabuhan dan stasiun kereta api). Domain politik memiliki pula inti ganda yakni sarana pemerintahan Belanda dan pusat tradisional.

Gambar dibawah adalah menunjukkan kondisi Jembatan Berok sebelum tahun 1910, Jembatan ini adalah awal dari Jalan Pemuda (Bojong). Jembatan Berok merupakan sebuah jembatan yang tua usia di Semarang. Sedang nama Berok sendiri sebenarnya hanya merupakan asal kata dari bahasa Belanda "BRUG" yang berarti jembatan. Pada jaman VOC jembatan itu secara resmi disebut "Gouvernements brug" dan nama ini telah diberikan oleh karena jembatan tersebut merupakan jembatan menuju "De Groote Huis" di mana Gubernur VOC melakukan pekerjaan-pekerjaan kantor dan pekerjaan dinas yang lain. Akan tetapi terus mengalami perubahan nama yaitu "Societeits brug", oleh karena di depannya terdapat sebuah sosietet bernama "Amicitia"

Sumber : A. Budiman, Semarang Juwita.

Gambar 3.4



*Societeitsbrug omstreeks 1875.*



Gambar 3.5

Gambar suasana seputar Jembatan Mberok. Kelihatan gedung Societeit Amicitia dengan pohon yang rimbu terletak di depan Jembatan Mberok. Tampak di sini konfigurasi bangunan dua lantai yang belum begitu padat saling berdempetan dan masih ada open space baik innercourt maupun exterior space.

Sumber : Jongkie Tio, Semarang Souvenir Selintas Pandang.



Gambar suasana Jembatan Berok pada tahun 1910 dengan kendaraan yang masih tradisional dan bentuk jembatan yang sederhana. Kelihatan pohon rindang di sepanjang jalan Bojong sebagai unsur pengarah jalan tersebut

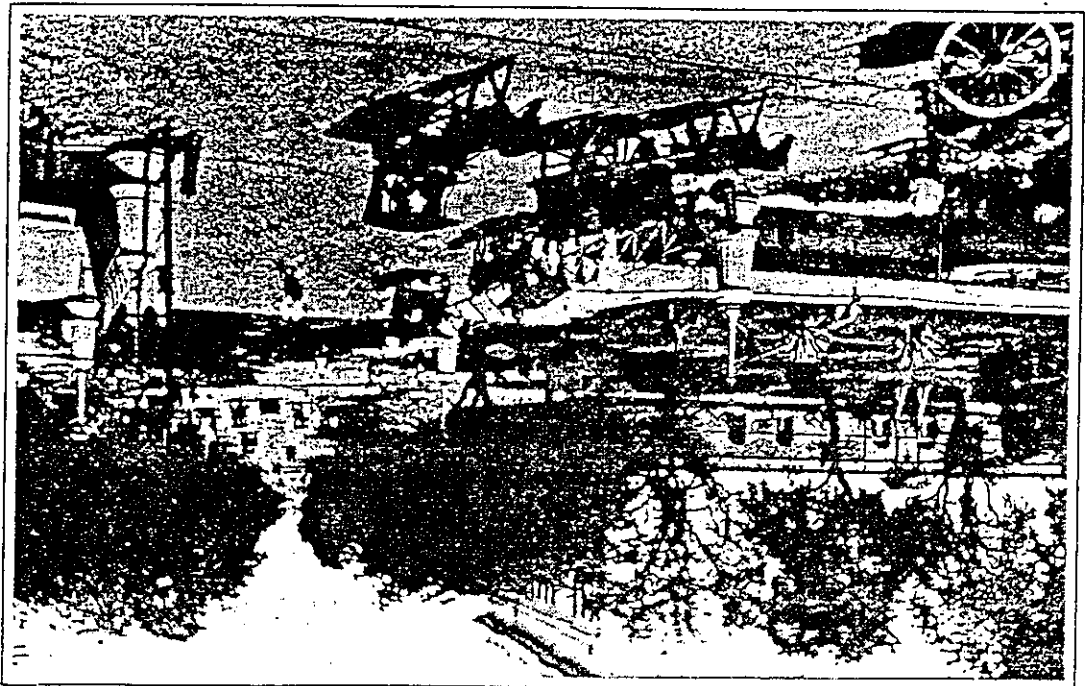
Sumber : Jongkie Tio, Semarang Souvenir Selintas Pandang

Gambar 3.6



Gambar suasana Jembatan Berok pada tahun 1920 dengan kendaraan yang masih tradisional dan bentuk jembatan yang sederhana. Kelihatkan pohon rindang di sepanjang Jalan Bojong sebagai unsur pengarah jalan tersebut.

Sumber : Jongkie Tio, Semarang Souvenir Selintas Pandang

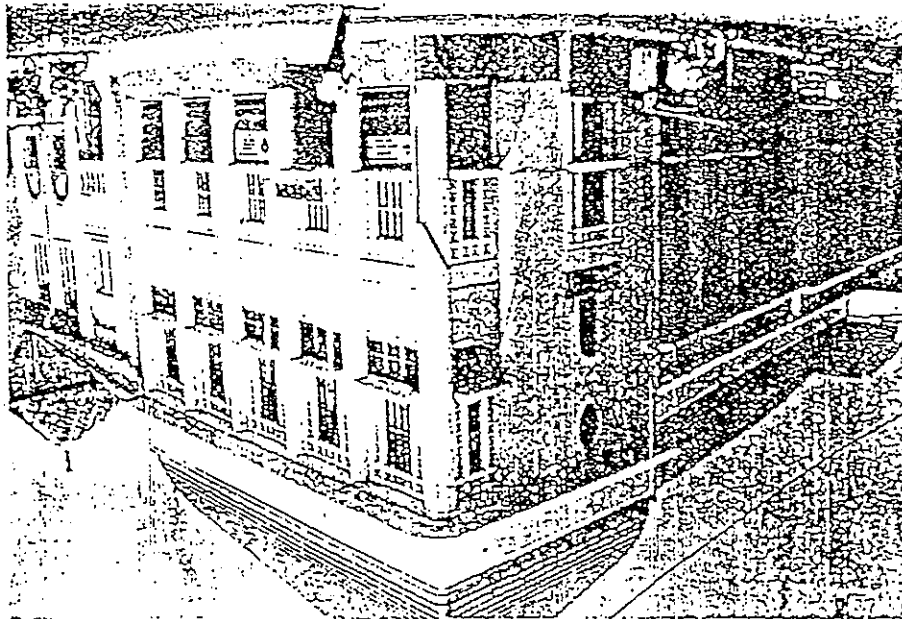


Pada tahun 1914 Thomas Karsten meninggalkan Belanda, berangkat ke Indonesia atas undangan bekas teman kuliahnya MacLaine Pont, hal ini dikarenakan MacLaine Pont ingin kembali ke Belanda karena kesehatannya dan Karsten membeli bironya MacLaine Pont. Di sinilah pertama kali Karsten memulai bekerja sebagai arsitek dan tahun-tahun berikutnya banyak terlibat dalam perencanaan perumahan dan perkotaan. Salah satu karyanya berupa bangunan gedung adalah pada tahun 1930, ia membangun sebuah kantor untuk SMN (*Stoomvaart Nederland*), sebuah perusahaan pelayaran pada zaman kolonial. Bangunan ini didirikan pada kawasan yang pada waktu itu menjadi pusat kota Semarang, di sudut persimpangan Jalan Tantular dan Jalan Kuliang. Sebelumnya di tempat ini terdapat *Societeit Ametia*, sebuah perkumpulan orang-orang terkemuka pada waktu itu. Tanah tersebut dijual ketika perkumpulan telah selesai membangun gedung barunya di Jalan Bojong. (Yulianto Sumalyo, 1993:40).

Dalam wilayah bekas benteng ini yang berubah menjadi pusat pemerintahan dan perdagangan serta berkembang seperti pada kota-kota besar lainnya dengan bentuk dan gaya kota-kota pada abad pertengahan. Bangunan-bangunan berdiri mengelompok berbentuk urban block tanpa halaman depan. Bentuk urban block ini hampir terdapat di semua kota-kota besar di Indonesia terutama pada kota-kota pelabuhan, di mana selalu terdapat daerah yang disebut Kota

Lama. Daerah tersebut berkembang sejalan dengan fungsi kota sebagai pusat perdagangan. Kedatangan orang-orang Eropa mempengaruhi bentuknya, sehingga mirip dengan kota-kota di Barat yang sudah berkembang sejak abad pertengahan. Tata letaknya seperti disebutkan di atas, terdiri dari jalan-jalan sempit dan bangunan-bangunan terleak langsung di jalanan tanpa halaman depan. Setelah berkembang pada awal abad ke dua puluh ini, bentuk kota lama sudah tidak sesuai lagi. Sejalan dengan timbulnya konsepsi baru yaitu *Garden City*, di mana bangunan-bangunan tidak lagi berdermpetan satu dengan yang lain.

Gambar Kantor SMN Semarang, foto pada tahun 1985.  
Sumber: Yulianto Sumaiyo, 1993



Gambar 3.8

Kawasan Kota Lama Semarang dikenal pula dengan sebutan *Oud Stad* atau kota kecil Belanda, sebagai kawasan yang menjadi tempat awal bermukimnya orang-orang Belanda di Semarang. Kondisi darurat, laku budaya bawaan penghuninya, lahan yang terbatas di dalam benteng dan skala moda transportasi yang digunakan (jalan kaki dan pedati/kereta), serta kedudukannya sebagai pusat pemerintahan, agaknya banyak memberi pengaruh terhadap bentuk pola lingkungan dan tata letak fisiknya. Pola yang terwujud bersifat "unplanned", dengan ruang terbuka dan fasilitas ibadah yang sentral terhadap kawasan, sebagaimana kebanyakan konsep yang dianut kota-kota lama di Eropa. (A.Mallik, 1991:73)

Jika diamati dari peta kawasan, wujud polanya nampak masih mengikuti prinsip-prinsip dasar pola "grid". Sedangkan sifat pertumbuhan bangunannya yang cenderung "incremental", dilatar belakangi oleh kondisi dan situasi atau kebutuhan yang dihadapi pada saat itu. Sampai kemudian saat "boom office" akhir abad XIX, telah banyak membawa perubahan pada wajah lingkungannya, melalui tamplan bangunan-bangunan perkantoran dan jasa dengan struktur yang lebih besar.

Bahkan pada tahun 1930 ketika status Semarang meningkat dari Karesidenan menjadi ibukota propinsi Jawa Tengah, Gedung Papak yang semula merupakan *Residentie Kantoor* berubah fungsi menjadi *Gouverneurs Kantoor*. Fungsi Kota Lama sebagai pusat pemerintah berakhir dengan terbakarnya Gedung Papak pada tahun 1954.

### 3.3.3. Kota Lama Sekarang

Sehubungan dengan invasi Jepang, sampai dengan tahun 1945, seperti banyak orang Belanda di Indonesia pada waktu itu masuk dalam kamp tahanan Jepang dan karena kekuasaan Jepang, posisi Belanda tidak dapat dipertahankan lagi. Pada saat kekuasaan Jepang di kota lama tidak ada peninggalan yang berarti bagi perubahan struktur kota, tetapi yang sangat berarti yaitu peninggalan-peninggalan dari kolonial Belanda sampai sekarang.

Tempat-tempat bersejarah peninggalan Belanda yang sampai sekarang masih dapat kita lihat yaitu : (DPU Cipta Karya, Inventarisasi Data Kota Lama)

1. Stasiun Kereta Api Tawang, bangunan ini digunakan sebagai stasiun kereta api sejak bulan Mei 1914.

2. EMKL Marabunta, dulu merupakan rumah tonil dengan nama *Societits Scopberg*.

3. Hotel Jansen (sekarang sudah hancur), merupakan hotel Eropa pertama di Semarang.

4. Tangsi Tentara (*Stallan*), dulu merupakan tangsi tentara Belanda.

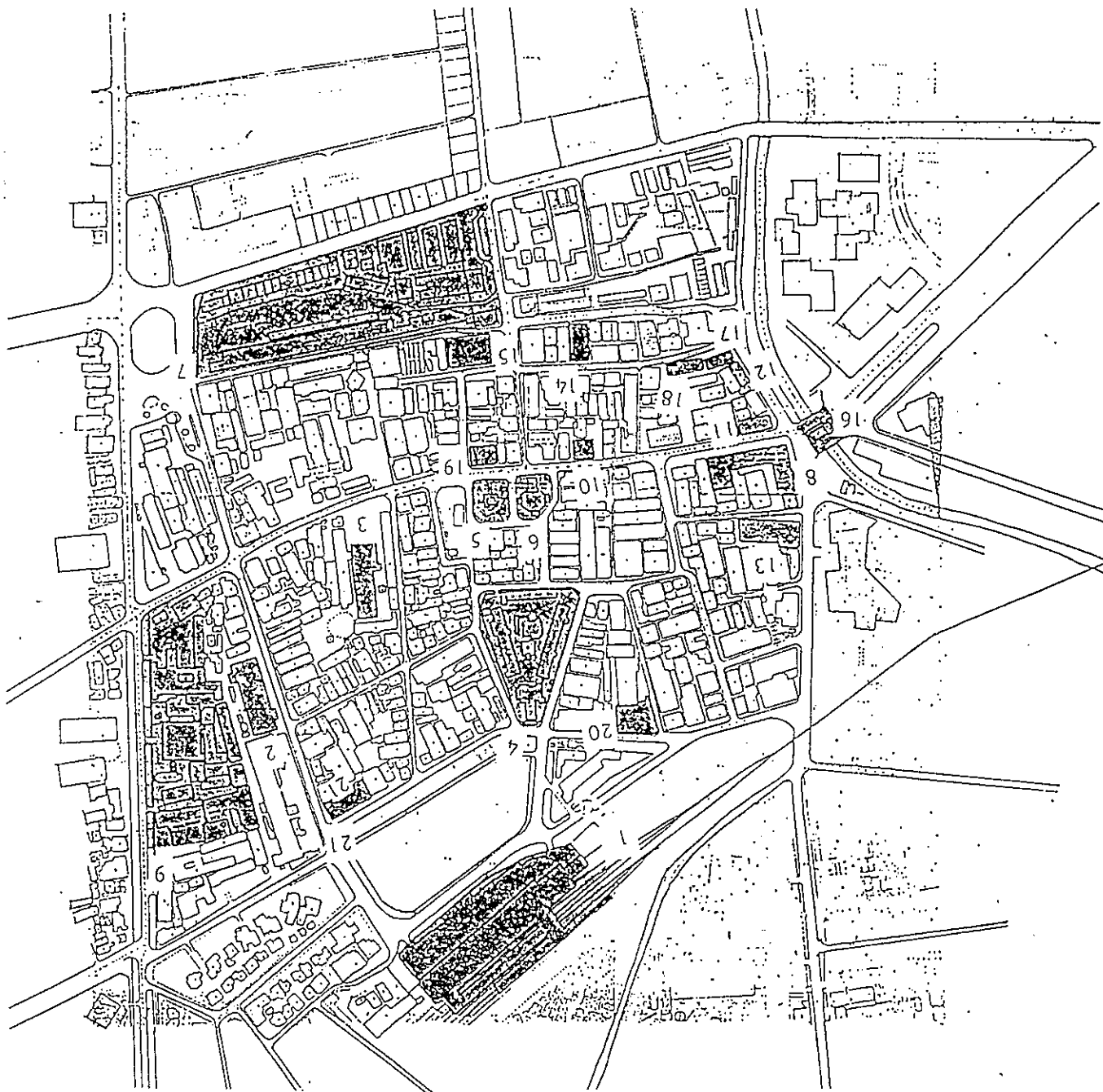
5. *Paradeplein* / lapangan parade, dulu merupakan lapangan tempat tentara Belanda berparade dan berlatih.

6. Gereja Blenduk (Gereja Immanuel), didirikan pada tahun 1753 dan pada jaman Belanda dikenal sebagai *De Nederlandsche Indische Kerk in Indonesia Semarang*.

7. Bekas Stasiun Kereta Api Jurnatan, merupakan stasiun kereta api pertama di Indonesia.

8. Bank Exim, dulu merupakan rumah tonil dengan nama *Societits De Harmonie*.

9. Susteran Gedangan dan Yayasan Kanisius, dulu merupakan susteran, BKIA,SKP dan rumah piatu selain itu pada jaman Belanda pernah menjadi markas tentara Gurkha.
  10. Bekas Gedung Pengadilan Negeri.
  11. Kantor Advokat, dulu merupakan kantor advokat OTHC.
  12. PTP.Perkebunan XV, dulu digunakan untuk kantor NV.Cultuur Maatschappij Der Vorstenlanden.
  13. PT.Pelni, dulu merupakan kantor KPM.
  14. PT.Rajawali Nusindo, dulu merupakan kantor pusat OTHC.
  15. Bekas kantor Harian Sinar Baroe.
  16. Jembatan Berok, pada jaman Belanda bernama *Gouvernement's Brug*, karena letaknya berdekatan dengan *De Grote Huis*, terus berubah menjadi *Societeit's Brug* karena di depannya terdapat sebuah rumah tonil bernama *Societeit's De Harmonie*.
  17. Bank Niaga, dulu digunakan sebagai kantor De Spaar Bank.
  18. Bank Dagang Negara, dulu digunakan sebagai kantor *Scomto Bank*.
  19. Marba, dibangun pada pertengahan abad XIX, dulu digunakan sebagai toko serba ada *Ziekel*.
  20. Gedung Suara Merdeka, Pada jaman Belanda pernah digunakan sebagai kantor *Het Noorden* (salah satu harian Belanda terkemuka di Semarang).
  21. Gedung Perbekalan Kodam, dulu merupakan sekolah teknik.
- Kawasa Kota lama Semarang dalam perjalanan sejarahnya mengalami alih fungsi dari pemukiman Belanda sekaligus pusat administratif pemerintah waktu pertama kali menguasai Semarang, menjadi pusat perdagangan/jasa dalam skala internasional yang juga merupakan pusat kota Semarang (Stevens,T dalam Peter J.M.Nas,1986 :66). Posisinya yang dekat dengan sarana pelabuhan laut dan transportasi kereta api (N.I.S, S.J.S, maupun S.C.S), merupakan faktor yang menunjang pesatnya proses alih fungsi tersebut ke dalam jenis kegiatan perdagangan /jasa dengan pergudangannya.



Gambar Bangunan-bangunan bersejarah di Kota Lama Semarang  
 Sumber : Inventarisasi Data Kota Lama (DPU Cipta Karya)

Gambar 3.9

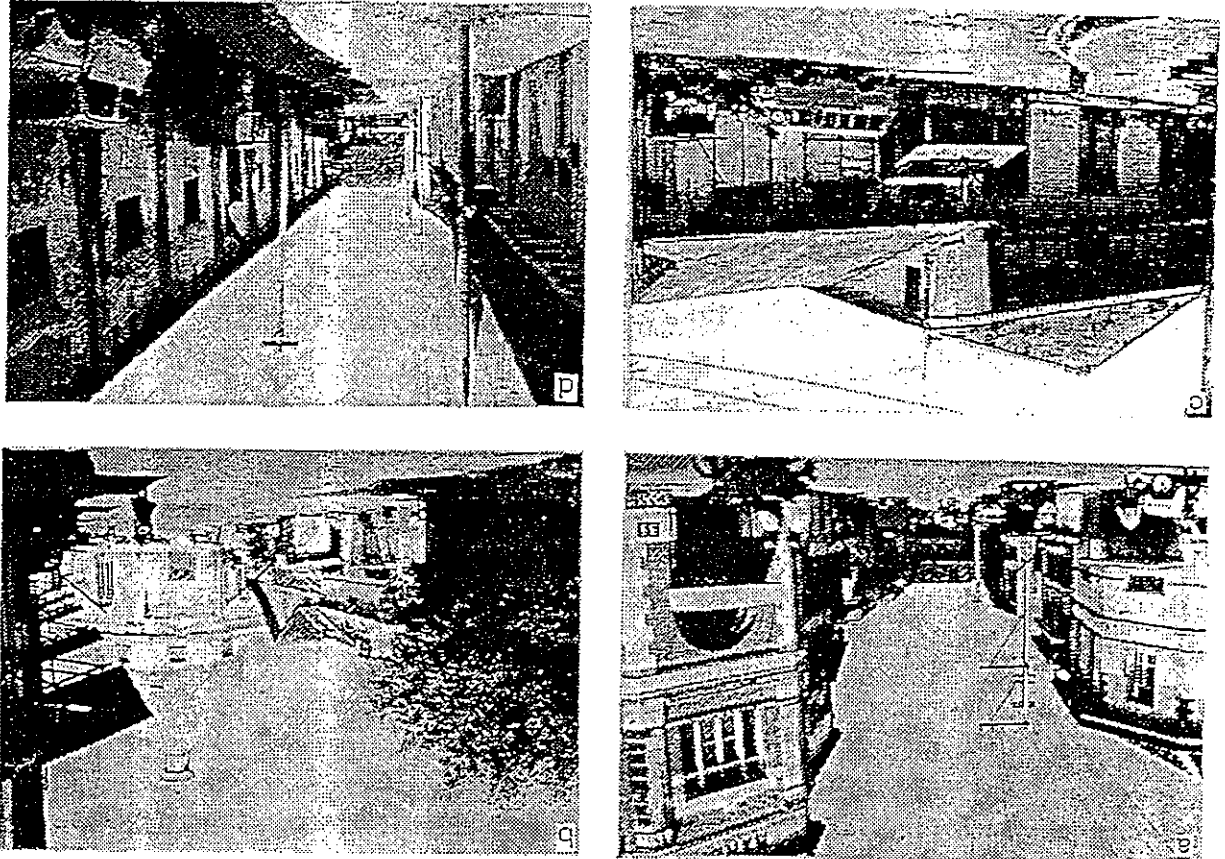
Dari struktur spasial lingkungannya (pola jalan maupun tata letak bangunan dan intensitas kepadatan bangunan yang tinggi), saat ini masih menunjukkan karakternya sebagai kota lama, namun intensitas dan mutu kegiatannya mengalami kemunduran. Indikasi ini dapat terlihat dari :

- Banyaknya hunian liar yang tumbuh sporadis, menempati ruang kosong, seperti: trotoar maupun teras-teras bangunan ; pemanfaatan badan jalan untuk penyimpanan gerobak dorong dan sebagainya, yang memberikan citra kumuh dan kotor.
- Prosentase penggunaan bangunan  $\pm 53\%$ , sedangkan sisanya terantar tidak terawat dan bahkan sebagian dalam kondisi rusak. Sementara sebagian di antara prosentase tersebut digunakan untuk kegiatan perdagangan, sehingga lingkungan di daerah ini cenderung lengang dan mati.

Gambar kondisi kawasan Kota Lama Semarang, beberapa hunian liar (empek-empek) yang digunakan untuk kegiatan warung(pada siang hari) dan hunian ( jika malam hari) , menempati jalur pejalan kaki dan menempel dinding bangunan – (a) di jalan Gelatik,(b) di jalan Garuda ,(c) di jalan Taman Snguning. Sedangkan (d) adalah sequence salah satu kawasan pergudangan di jalan Cendrawasih I yang nampak lengang di siang hari dan mati.

Suber : A. Malik, 1991:75

Gambar 3.10



Kegiatan perkantoran lebih terkonsentrasi di bagian Selatan, terutama di jalan Leijen Suprpto, jalan Kepodang, jalan Suar, jalan Gelatuk maupun jalan Mpu Tantular (penggal Selatan). Sedangkan kegiatan perdagangan maupun industri ringan terkonsentrasi di bagian Utara kawasan, dikarenakan lebih dekat kepada sarana angkutan kereta api maupun pelabuhan Laut Semarang.

Dengan jenis kegiatan semacam di atas – di samping keberadaan bangunan Gereja Blendung (merupakan bangunan gereja pertama di Semarang) yang sampai saat ini masih berfungsi sebagaimana mestinya-praktis kegiatan yang ada hanya berlangsung sampai sore hari. Sedangkan pada malam hari, kawasan ini seolah-olah menjadi kawasan mati, apalagi pada hari-hari libur. Sehingga dengan kondisi seperti sekarang ini, kawasan Gereja Blendung tidak memiliki peran maupun potensi daya tarik sedikitpun sebagai daerah tujuan yang dapat dikunjungi dan dinikmati terutama pada malam hari.

Kegiatan perekonomian pada kawasan kota lama mengalami kemunduran, sebenarnya diakibatkan oleh :

- Berkembangnya kawasan-kawasan baru sepanjang jalan Bojong menjadi tempat hiburan, komodasi maupun restoran orang-orang Belanda.

- Daerah Candi berkembang menjadi permukiman orang-orang kaya Belanda dan Cina.
- Daerah Poncol dengan benteng "*Prins van Oranje*" dan permukiman Belanda kelas menengah.

- Kegiatan pelabuhan dipindahkan ke mulut Kanal Kali Baru, mengakibatkan fungsi Kali Semarang sampai ke kawasan Pevinan menurun dan juga akibat pendangkalan sungai yang cukup tinggi setiap tahunnya.

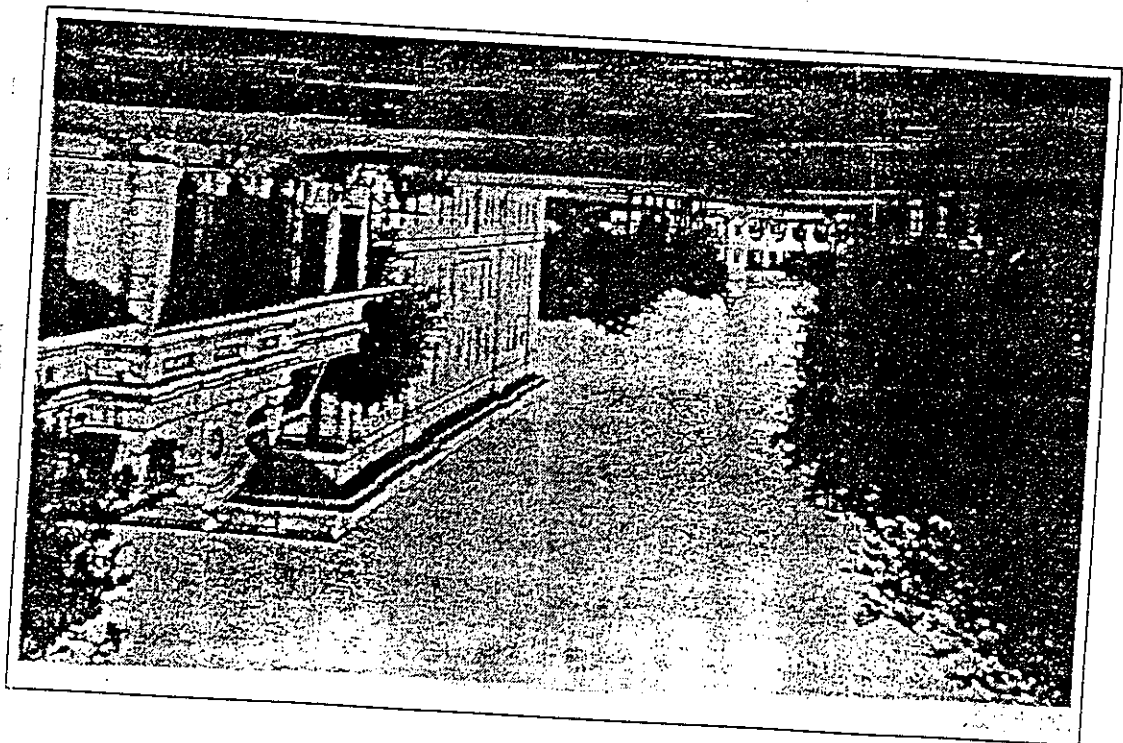
- Transformasi angkutan darat dari Kereta api ke alat angkut jalan raya yang dianggap lebih efektif efisien.

- Muncul dan tumbuhnya pusat-pusat kegiatan baru yang lebih sukses, seperti kawasan

Simpang Lima.

Kegiatan yang dominan yang masih berlangsung sampai saat ini adalah kegiatan perdagangan, seperti : kantor dagang, perbankan, asuransi, telekomunikasi, pergudangan maupun pelayanan dan jasa lain dengan kantor-kantor besarnya yang dahulu merupakan kantor pusat maupun perwakilan, yang beralih fungsi dengan kegiatan dalam skala lebih kecil maupun dengan kegiatan lain yang masih memiliki sifat yang tak jauh berbeda.





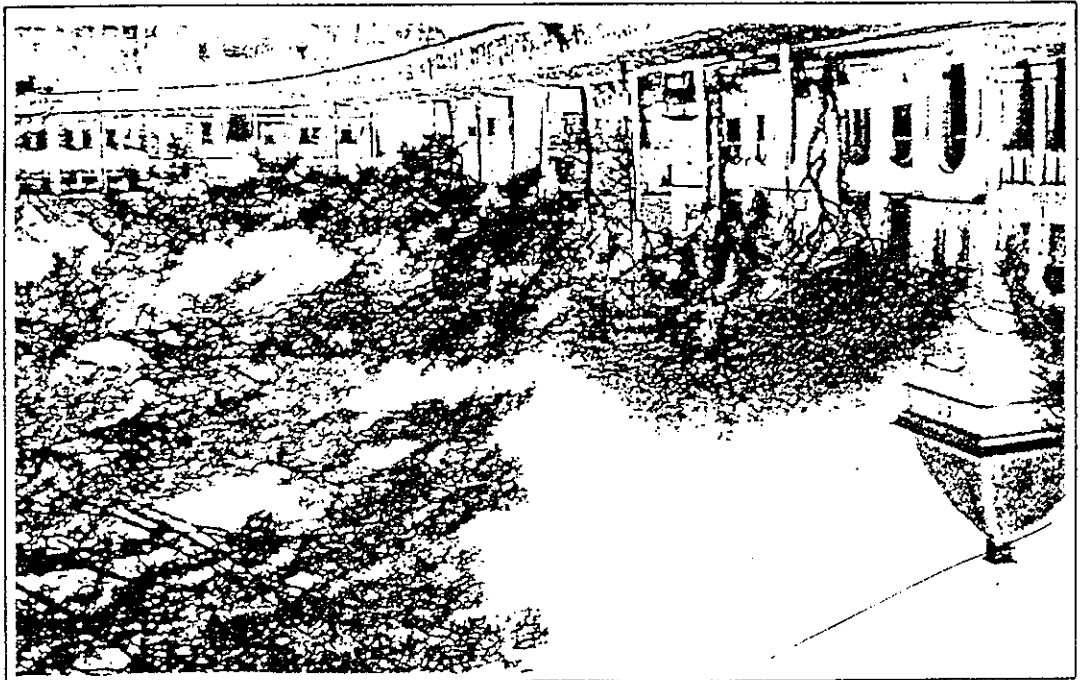
Gambar 3.11.  
Sumber : Jongkie Tio, Semarang Souvenir Selintas Pandang. Puncak menara Bank Exim sangat mengagumkan jalan Bojong.

terlantar (*status quo*). (A.Malik, 1991: 77)  
eksistensi yang disandang kawasan sekarang ini, tak lebih dari kawasan bagian kota yang budaya. Sehingga, jika dipandang dari konteks struktur kegiatan kota secara keseluruhan, maka kawasan ini tidaklah memiliki peran yang menonjol, baik secara politis, ekonomis maupun sosial. Dengan menurunnya intensitas maupun kuantitas kegiatannya, maka secara ekonomis kawasan ini tidak mampu lagi untuk menghidupi diri sendiri. Secara lingkup kota pun, eksistensi

Gambar 3.12

Gambar Gedung PTP XV yang dilihat dari Jembatan Mberok, pada saat ini pohon-pohon peneduh jalan masih sangat rindang.

Sumber : Jongkie Tio, Semarang Souvenir Selintas Pandang.



Gambar 3.13

Gambar suasana Kali Semarang dengan banyak perahunya dan gedung Bank Exim sudah dibangun di bekas kapling gedung Societeit Amicitia. Dan Gedung Aswindo Graha di sebelah Bank Exim masih tampak sederhana.

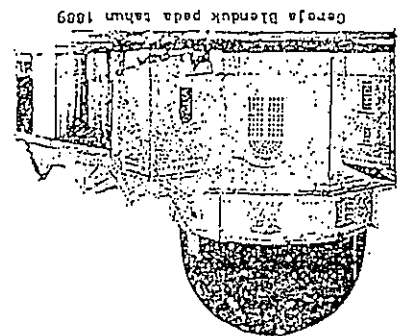
Sumber : Jongkie Tio, Semarang Souvenir Selintas Pandang.



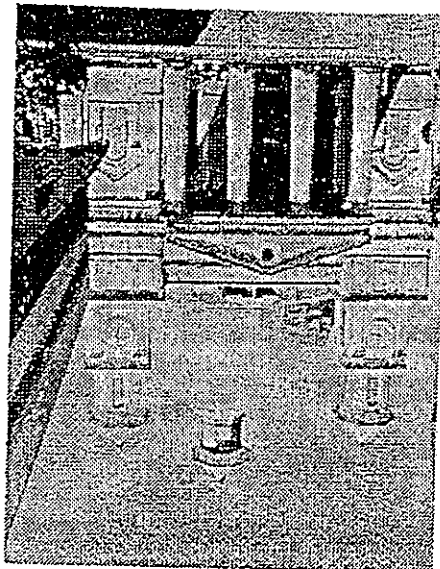
Gambar 3.14

Gambar Gereja Blenduk pada tahun 1889, sebagai bangunan gereja pertama yang didirikan di kota Semarang tahun 1742 dan sempat mengalami renovasi pada tahun 1894-1895 ke bentuk yang terlihat sekarang ini.

Sumber : Handoko, S, 1987 : 10-13 ( dalam thesis A. Malik, 1991 : 88 )



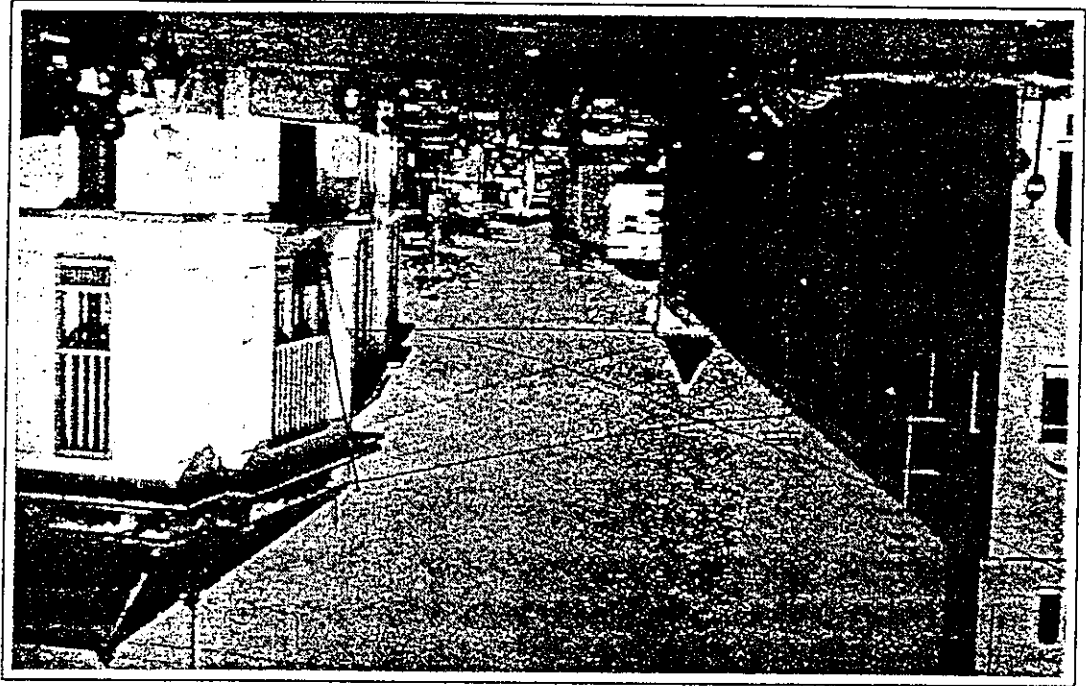
Gereja Blenduk pada tahun 1889



Gambar 3.15

Gambar Jalan Leljen, Suprapto pada tahun 1972 dengan bangunan Bank Exim dan bangunan Aswindo Graha yang sudah ganti motif tampilan bangunannya . Masing-masing bangunan mempunyai ciri menara atau penangkal petir di kerpus yang terekspos. Konfigurasi bangunan sudah berderpetan dan kontinuitas visual sudah terbentuk pada tahun ini.

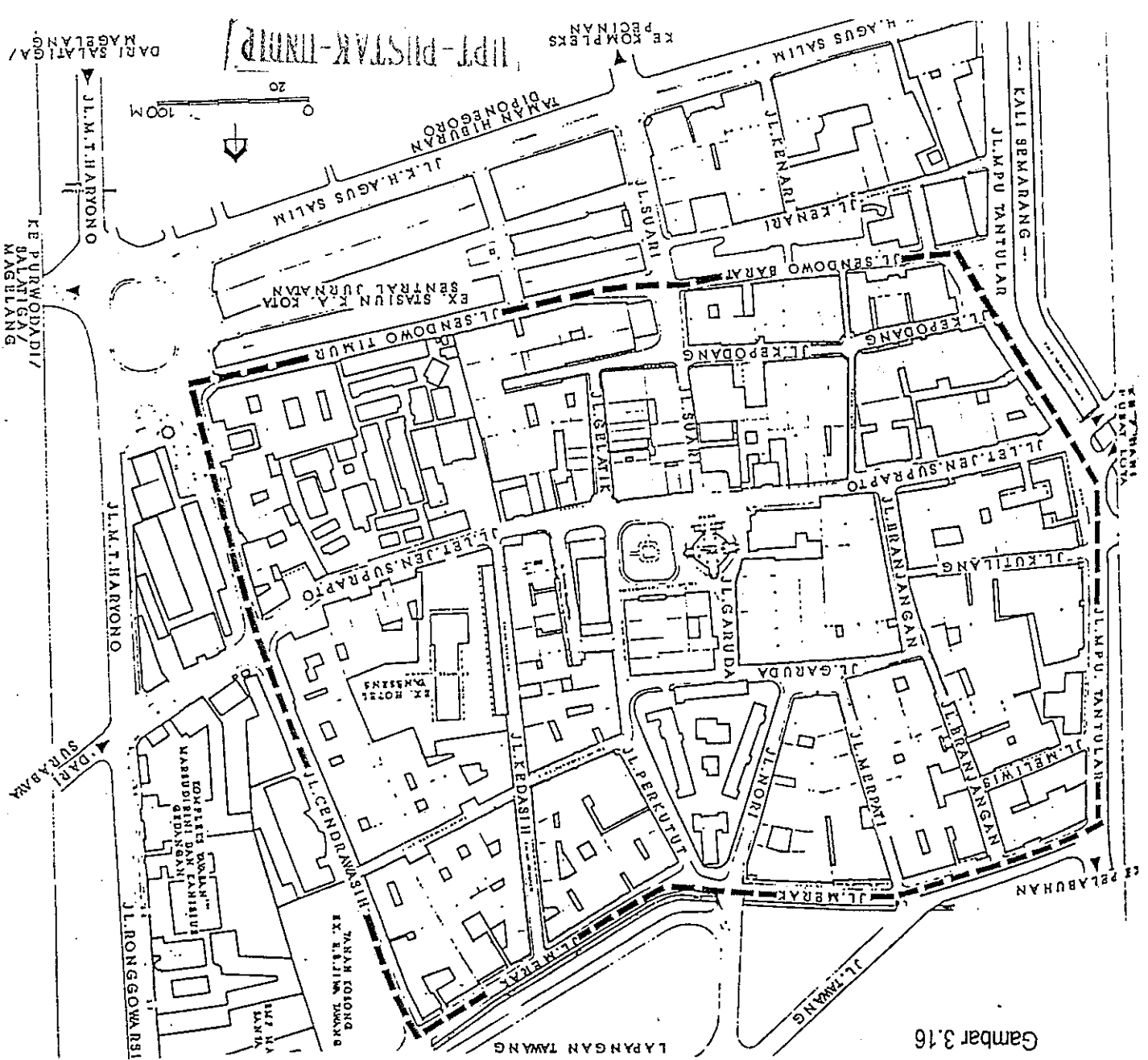
Sumber : Jongkie Tio, Semarang Souvenir Selintas Pandang.



- sebelah Utara adalah Jalan Merak dan Stasiun Tawang,
- sebelah Timur adalah Jalan Cenderawasih,
- sebelah Selatan adalah Jalan Sendowo Barat dan Timur,
- sebelah Barat adalah Jalan Mpu Tantular dan Kali Semarang.

Dengan posisi semacam ini, maka lingkungan Gereja Blenduk sebenarnya memiliki peluang untuk dapat berperan sentral sekaligus berfungsi sebagai pengikat antar bagian kawasan tersebut di dalam kehidupan aktivitasnya.

Gambar 3.16



### 3.3.5. Pola Ruang Kota Lama Semarang

Pada kawasan kota lama Semarang, secara umum lebih dicirikan oleh pola tatanan fisik bangunan yang rapat satu sama lain/berdempetan tanpa jarak sama sekali dengan garis sempadan bangunannya = 0 ( *close layout* ), sedangkan prosentase penggunaan lahannya, diperkirakan mendekati angka 90% dari keseluruhan lahan kawasan.

Secara keseluruhan masing-masing bangunan menyesuaikan bentuk batas tanah sesuai dengan aslinya (sesuai dengan peta sebelum benteng diperluas), sehingga bentuk massa tap bangunan tidak ada yang berbentuk empat persegi panjang secara murni, tetapi masing-masing bangunan cenderung berbentuk trapesium serta dalam bentuk massa yang besar yang secara keseluruhan membentuk suatu *Urban Block irregular*.

Masing-masing *Urban block* mempunyai lubang (*void*) yang membentuk seperti *inner court*. Pada hubungan masing-masing *urban block* kadang dihubungkan dengan dinding pagar yang menerus, sehingga terlihat antara bangunan yang satu dan yang lain saling berdempetan. Intensitas bangunan (*solid*) secara keseluruhan sangat tinggi dibandingkan dengan *void* yang ada.

Secara keseluruhan pada saat ini yang menjadi pusat dari kawasan kota lama adalah Gereja Blenduk dengan taman Srigunting. Jenis bangunan gereja adalah bangunan tunggal yang *free standing* dengan pertakan di pinggir square. Dengan pola kota yang berbentuk *grid* yang sudah termodifikasi dan pola jalan utama yang berbentuk melengkung dan jalan lorong-lorong yang berbentuk lurus serta pertemuan jalan berupa perempatan dan pertigaan yang masing-masing mempunyai karakter menyempit pada ujung perempatan atau pertigaannya. Pada perempatan atau pertigaan jalan adalah hasil pertemuan jalan yang mempunyai dimensi lebar jalan yang besar dan dimensi lebar jalan yang kecil (menyempit) dan secara umum membentuk patahan pada ujung-ujung jalannya atau ujung jalan square. Pola ruang jalan mengikuti akses mata angin yaitu Pola jalan utama yang beraksis Barat-Timur dan pola ruang jalan lingkungan beraksis Utara-Selatan dan Barat-Timur.

Pada bangunan-bangunan yang signifikan yaitu pada pojok jalan karena berfungsi sebagai *final stop* atau sebagai titik tangkap pertama pada sudut jalan maka bangunan tersebut bercirikan menara yang sangat mencolok, tetapi puncak menara tersebut tidak melebihi dari puncak menara gereja Blenduk yang dianggap sebagai *landmark* kawasan kota lama Semarang. Begitu juga pada

bangunan pada sudut perempatan atau pertigaan selalu digeser atau dipotong pada ujung sudut bangunannya.

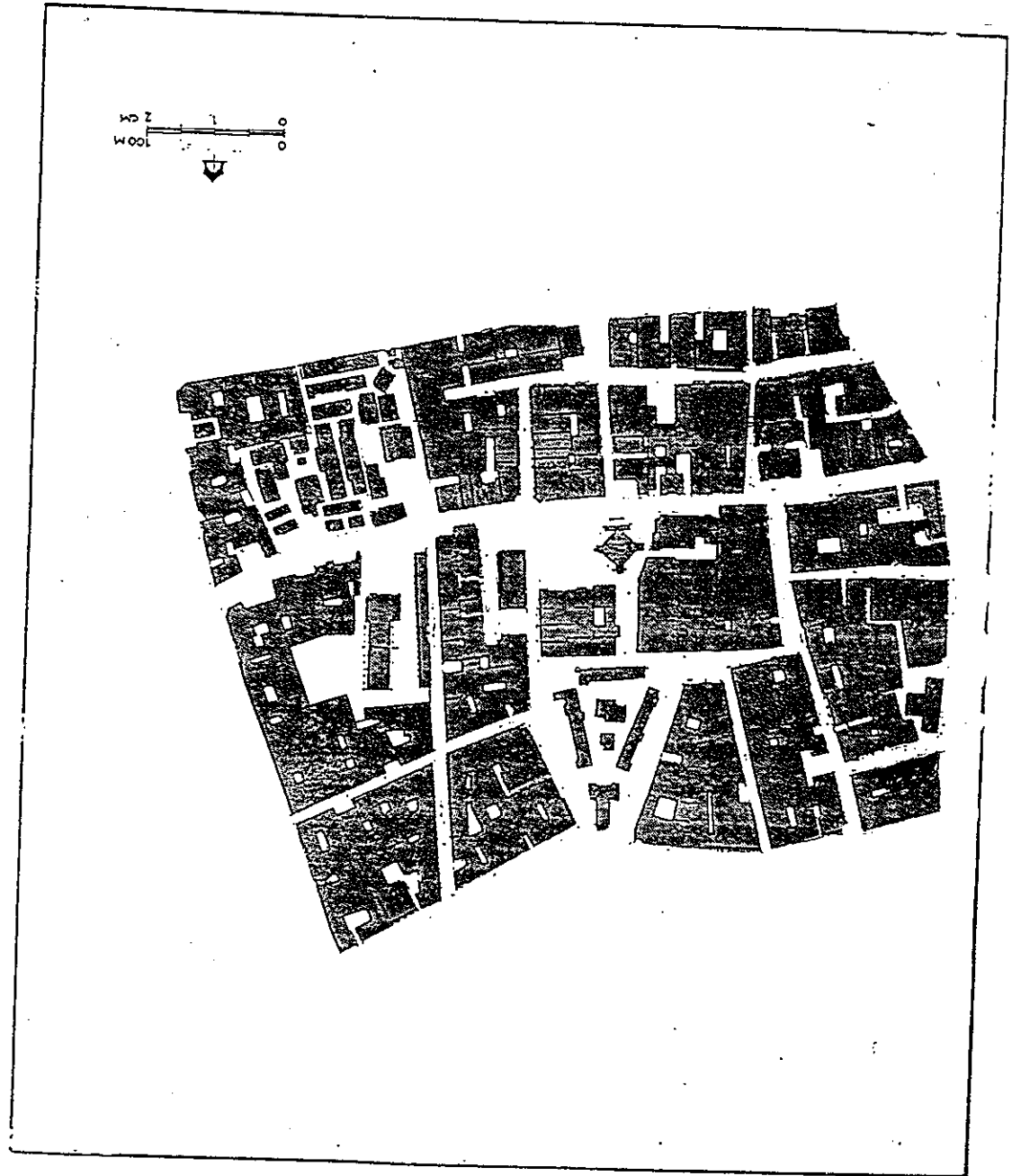
Pola ruang kota lama Semarang yang dibentuk dari pola square, pola jalan dan pola *inner block* yang menerus yang diakibatkan oleh pola ruang square yang dibentuk oleh dinding bangunan-bangunan sekeliling square dan juga pola jalan yang dibentuk oleh dinding bangunan yang saling berhadapan dan saling berdekatan terutama terlihat jelas pada lorong-lorong jalan yang sempit serta pola ruang *inner block* yang dibentuk oleh tatanan bangunan yang berbentuk U atau O dan langsung dapat icapai dari ruang luar dengan melewati lorong di bawah bangunan, sehingga pola ruang ini tidak berkesan berhenti, apalagi type jalan yang melengkung dan massa bangunan yang sebagian besar miring(*trapesium*) yang memberikan pandangan perspektif yang kuat.

Gambar dari atas suasana de Oude Stad di mana Kubah Gereja Blendung memperlihatkan sebagai central kawasan, dan juga sebagian besar tampilan bangunan memperlihatkan dengan puncak menara kecil pada atapnya.

Sumber : Gedenkboek der Gemeente Semarang.

Gambar 3.17





Gambar 3.18

Gambar bentuk dasar (figure-ground) kawasan yang menunjukkan prosentase ketertutupan lahan oleh bangunan yang terlihat cukup tinggi dibanding dengan ruang terbuka yang tersedia.

Sumber : Survey pendataan di lapangan.

Jika dilihat dari pola tatanan kawasan, secara spesifik kawasan ini memiliki tiga buah akses (gerbang) utama (Budiman,1983;13) ,yaitu : arah Selatan dicapai melalui jalan Suari, dari arah Barat (batas jembatan Berok) dan dari arah Timur (batas perempatan dengan jalan Cendrawasih) sebagai jalan Let.Jen. Suprpto yang menjadi jalur utama yang melintas kawasan ( bekas jalan Raya (Groote Postweg) Daendels.

Secara historis ,gerbang Selatan merupakan akses yang pernah menjadi jalur hubung ekonomi maupun politik antara kota benteng (Belanda) dengan kompleks pemukiman Cina (Pecinan) sebagai partner dagang utama ,di samping melalui jalur kali Semarang. Sedang gerbang Barat dan Timur menjadi pintu keluar/masuk dan merupakan jalur Raya Pos ( *Groote Postweg* ) serta kepentingan militer yang menghubungkan daerah daerah Barat ( Pekalongan) dan Timur ( Demak ).

Bentuk square di dekat gereja adalah berbentuk segi empat. Jenis bangunan gereja adalah bangunan *freestanding*. Square ini dulu bernama “ Parade Pelin “ karena dulu merupakan lapangan tempat tentara Belanda berparade dan berlatih. Bangunan yang ada rata-rata adalah dua lantai dengan Ruang jalan dibentuk dari dinding-dinding bangunan yang saling berhadapan dan masing-masing bangunan menempel satu sama lain sehingga ruang yang terbentuk antar bangunan dengan rasio D/H adalah sebagian besar  $< 1$  sehingga ruang yang terbentuk sangat intim. Kita dapat menikmati pengalaman ruang di kota lama apabila kita berjalan kaki dari satu lorong ke lorong lain dan pada posisi tertentu kita menemukan pengalaman ruang yang *surprise* dan membangkitkan emosional pengamat.

### 3.3.6. Jalur Sirkulasi Kawasan.

Kawasan Kota Lama yang dahulunya merupakan daerah tujuan (sebagai pusat kegiatan kota) , saat ini cenderung hanya berperan sebagai kawasan penghubung antara kawasan sebelah Timur ke arah sentra kegiatan perdagangan dan komersial sepanjang jalan Pemuda dan pusat kota Semarang saat ini yaitu kompleks Simpang Lima, melalui jalan Let. Jen.Suprpto sebagai jalur utama yang membelah kawasan Kota Lama (dahulu merupakan jalur Raya Pos - *Groote Postweg* - *Daendels* ) .

Jalur-jalur lain, seperti jalan Mpu Tantular penggal Utara dan Merak,merupakan jalur penghubung menuju ke kawasan Pelabuhan, ke stasiun KA. Tawang ,ke arah Surabaya atau



memutar ke Selatan melalui jalan Cendrawasih ke arah Let.Jen.Suprpto atau jalan Dr. Cipto melalui MT. Haryono (penggal Utara) ke kawasan Semarang Selatan.


Sedangkan jalur-jalur lain yang ada di dalam kawasan ,merupakan jalur-jalur lingkungan menghubungkan ke jalur-jalur utama. Frekuensi penggunaannya lebih tinggi di bagian Selatan dibanding jalur-jalur di bagian Utara kawasan, oleh karena kegiatan perkantoran maupun perdagangan komersial yang terkonsentrasi di bagian Selatan kawasan, sepanjang jalan KH.Agus Salim atau kawasan Pekojan dan Johar. Bagian Utara sendiri lebih banyak dipergunakan oleh mereka yang berkepentingan dengan bongkar muat barang atau berkaitan dengan urusan jasa angkutan barang maupun yang sekedar mencari jalan pintas dari jalan Merak ke jalan Let.Jen.Suprpto.

Penggunaan jalur jalan dengan moda kendaraan secara "*oneway traffic*" ,seperti jalur jalan Let. Jen. Suprpto , lebih kepada pertimbangan untuk mengurangi kepadatan lalu-lintas. Sedangkan pertimbangan terhadap visual atau pemanfaatan potensi "*streetscape* " seringkali diabaikan. Sehingga dalam sekian kurun waktu ,pengalaman ruang kota dari pemakai jalur terbatas hanya dari satu sisi perspektif saja, sedangkan perspektif "*streetscape* " dari sisi yang lain tidak pernah terjamah sama sekali. Kondisi semacam ini dianggap cukup merugikan bagi pengamat berkaitan dengan perspektif pengalaman ruang arsitekturnya dan eksistensi bangunan itu sendiri.

Sisi lain, fisik lingkungan tidak menyediakan fasilitas jalur pejalan kaki secara khusus (direncanakan), mengingat tata ruang fisik kawasan yang terbentuk terkondisikan oleh situasi , kebutuhan maupun moda transportasi yang dipergunakan pada masa itu. Jalur terpakai lebih banyak memanfaatkan berm jalan bahkan bagian jalan itu sendiri. Sehingga,pemakai perlu berlaku hati-hati terhadap kendaraan bermotor yang melintas, karena jalur yang ada banyak dimanfaatkan untuk parkir atau ditempati gerobag dorong penjual makanan, warung maupun kios rokok.

Pada Jalur Utama yaitu jalan Letjen.Suprpto merupakan jalur cepat dari arah timur, sedangkan pada jalur ini terdapat banyak bangunan-bangunan signifikan yang perlu diamati secara berhenti sejenak dan berjalan perlahan ,sehingga keberadaan bangunan-bangunan tersebut bagi masyarakat yang lewat tidak ada nilainya baik monumental gedung itu sendiri maupun emosi ruang yang ditimbulkan oleh tatanan bangunan yang dibuat terpatah-patah dan zig-zag.

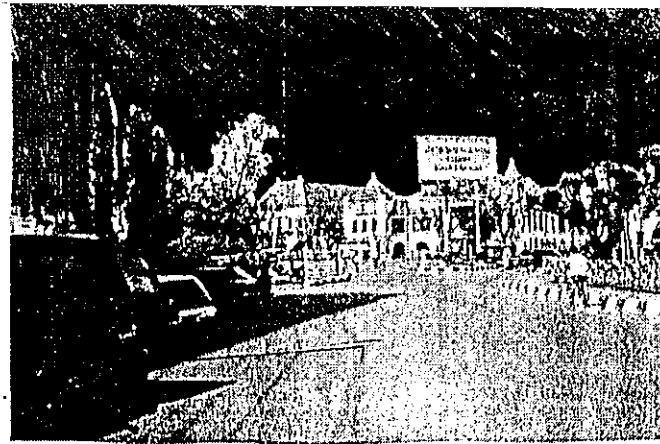
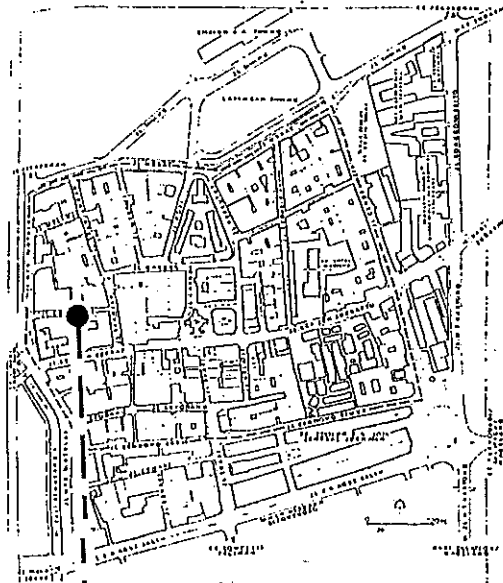
## Notasi

 : trafik dua arah



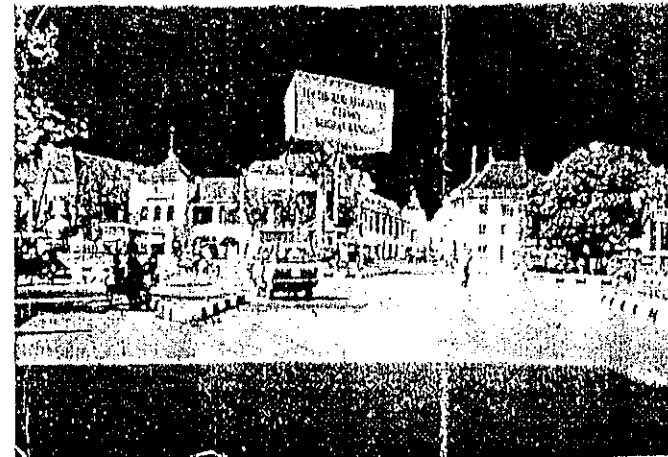
### 3.3.7. Pola Ruang Jalan Yang signifikan.

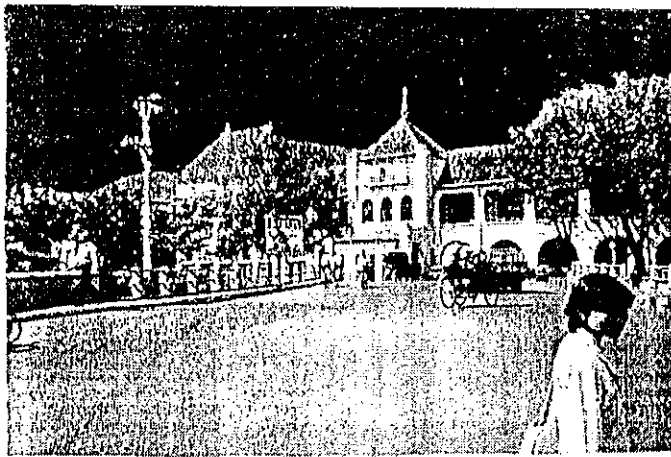
Gambar 3.20



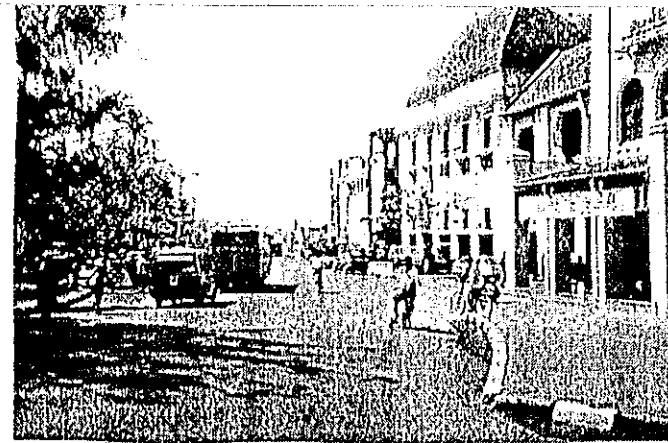
1 Menara gedung yang berbentuk piramid tampak dari kejauhan dan tepat sebagai sumbu dari jalan utama yang menuju ke kawasan Kota Lama serta dengan posisi jembatan yang agak naik menyebabkan bangunan tersebut sebagai focal point tertutup sebagian. Dan bagi orang yang melihat akan bertanya berapa lantai tinggi bangunan tersebut ?

2 Setelah kita maju sedikit beberapa langkah, maka karakteristik Townscape kawasan Kota Lama terlihat, yaitu monara pada masing-masing gedung dan arcade pada bangunan sebagai kontinuitas space terlihat serta sederetan bangunan di belakangnya terlihat karena bentuk jalan yang melongkung sehingga komposisi bangunan menjadi miring yang menyebabkan kesan perspektif ruang menjadi kual.





3 Posisi entrance bangunan menjadi lebih jelas dengan adanya kanopi sebagai unsur pengarah dan bentuk monara pada bangunan yang sejajar kanopi yang ditonjolkan.



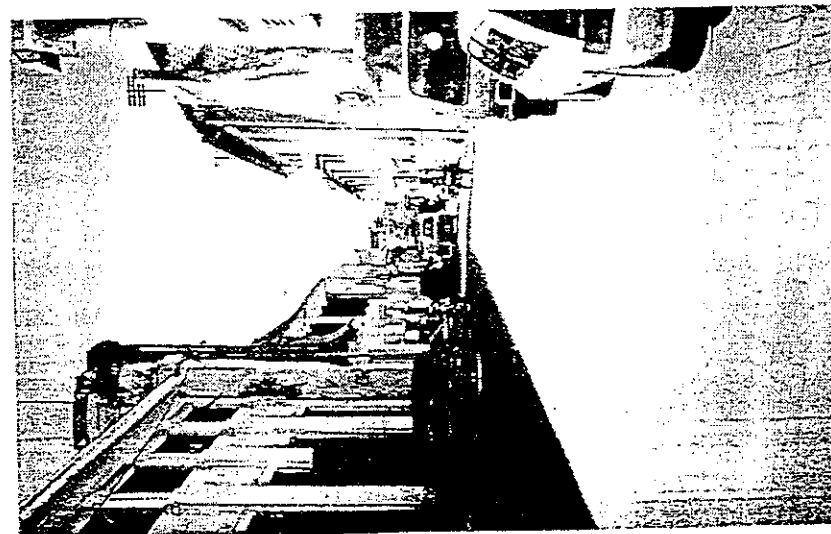
4 Komposisi bangunan yang saling berdempolan menyebabkan kontinuitas visual bangunan terbentuk.



5 Pada posisi ini kita diarahkan ke jalan di antara dua bangunan dengan adanya bentuk yang menonjol pada sudut bangunan di samping sebagai pengarah entrance juga sebagai pengarah tikungan jalan.



6 Komposisi dua bangunan yang miring dan deretan bangunan yang saling berdempolan serta elemen-elemen bangunan yang sama dan panjang menyebabkan kontinuitas space yang monoton dan space jalan yang dibentuk secara tegas oleh dinding bangunan. Ratio  $D/H < 1$  sebagai ciri-ciri Kota Lama.

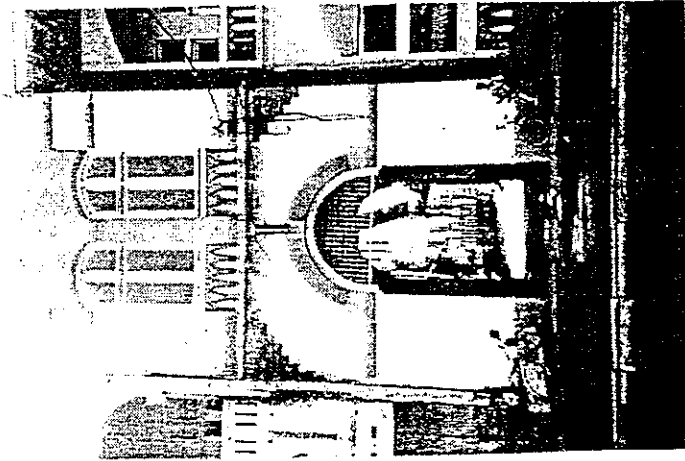
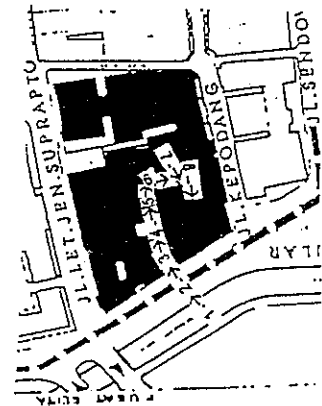
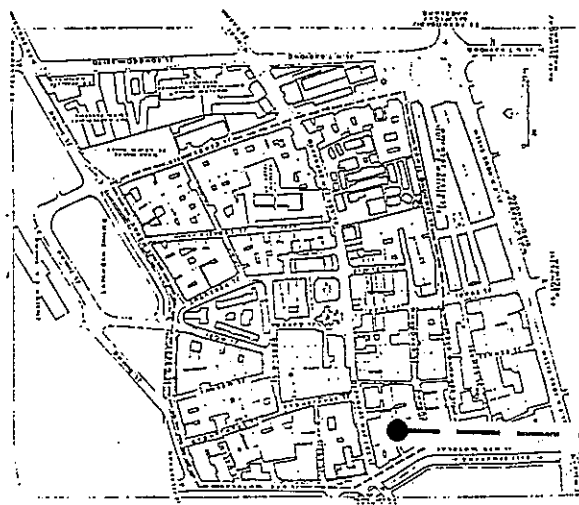


7 Jalan yang semakin lama semakin sempit dengan ruang jalan yang terbatas yang dibentuk oleh dinding bangunan menyedekahkan orang ingin menuju ke lorong tersebut.

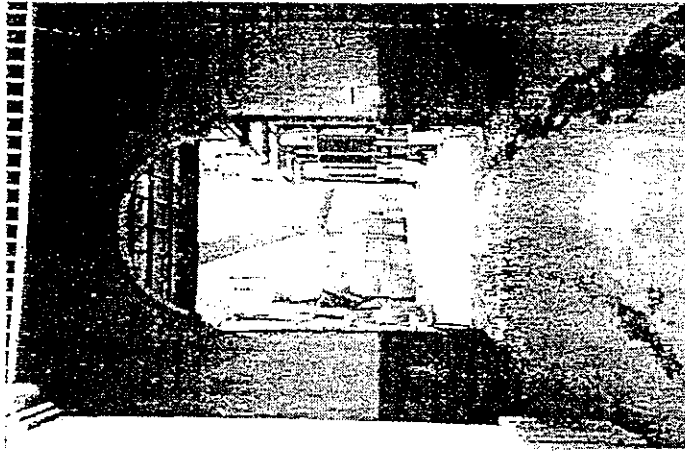


8 Jalan yang sempit diperjelas dengan komposisi bangunan yang perfectakannya tidak satu garis rolland bangunan serta dinding bangunan horisontal pada ujung adalah sebagai akhir dan pengarah bahwa lorong sempit tersebut sudah berakhir dan harus belok, pada posisi ini kesan enclosure tercipta.

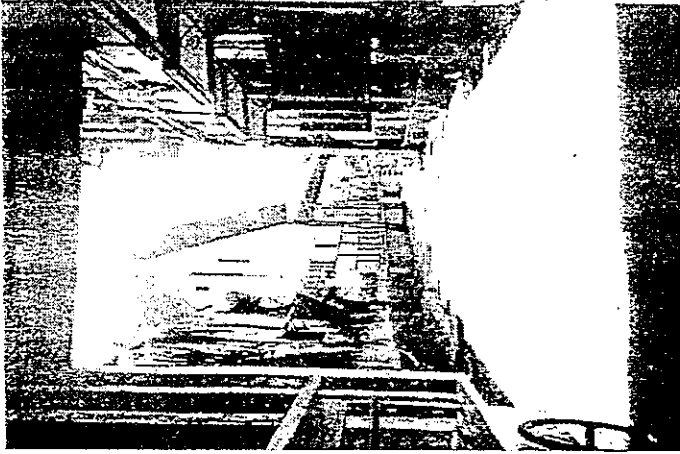
Gambar 3.21



1  
Lorong jalan yang berada di balik bangunan dua lantai ini membuat orang ingin melihat lebih jauh lagi bangunan yang ada di dalamnya.



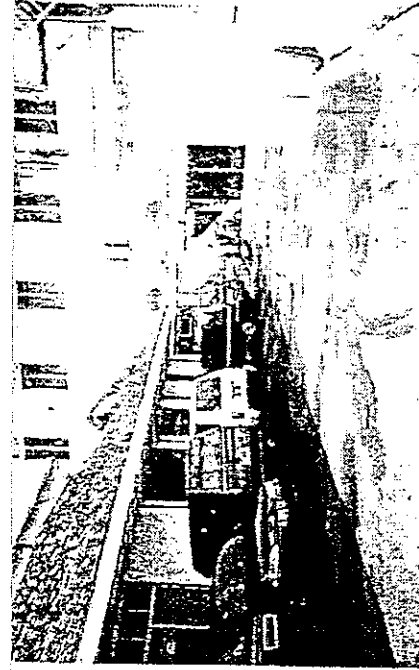
2  
Bentuk komposisi bangunan yang miring serta lorong yang menyempit memperlebas ruang jalan yang mempunyai orientasi, dan menyebabkan kesan perspektif ruang menjadi kuat.



3  
Jalan semakin menyempit dan mengarah ke kanan memperlihatkan penekanan pada ruang (emosi ruang) menjadi kuat.

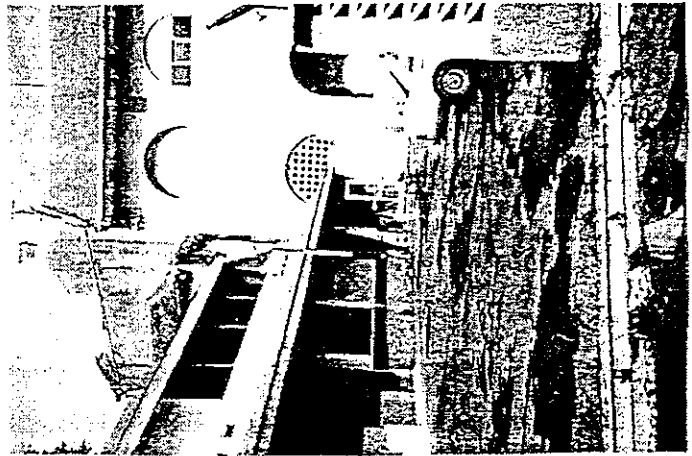


4 Setelah melingkung ternyata ruang jalan menjadi lebar lagi dan akhir dari pada jalan tersebut terlihat dengan adanya bangunan di ujung jalan sebagai final stop.

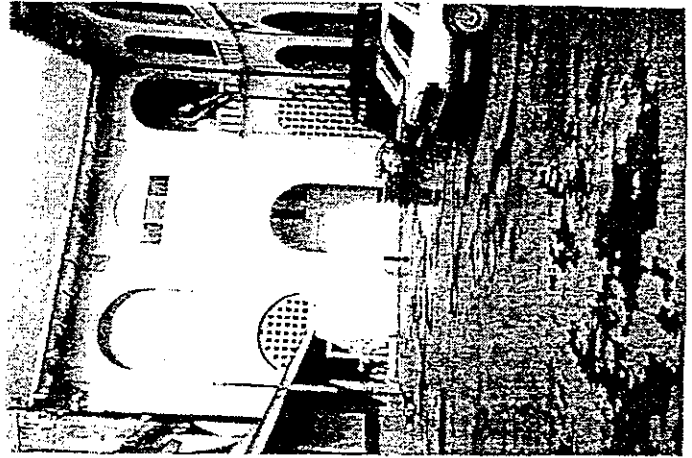


6 Ruang terbuka di dalam tersebut merupakan inner block void yang dipergunakan sebagai ruang parkir.

5 Setelah kita berjalan lebih ke dalam lagi dengan bentuk tikungan yang memukau yang dibentuk oleh bangunan, ternyata ada ruang terbuka di dalam.

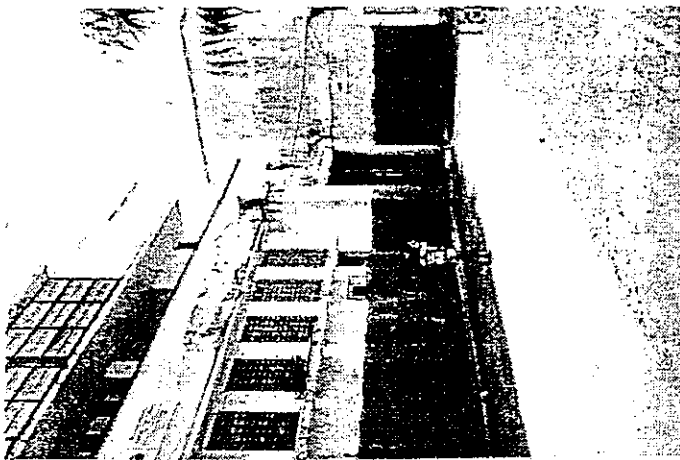
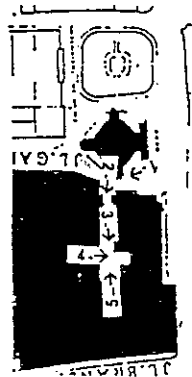
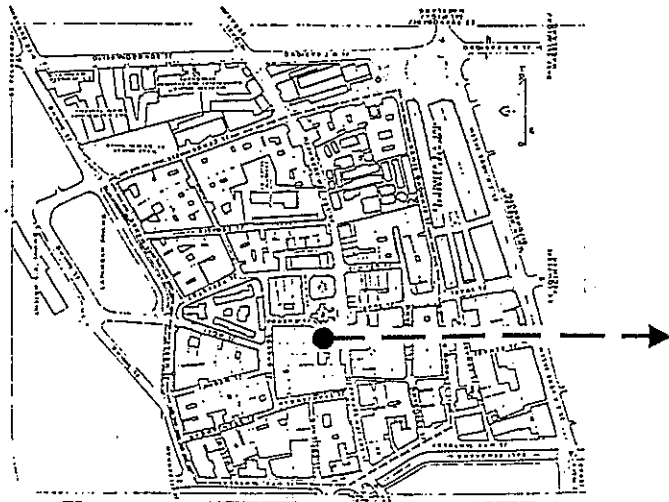


7 Di dalam inner block void ini kita juga dapat melihat puncak menara Bangunan yang sangat kontras terhadap bentuk bangunan di Sekelilingnya.

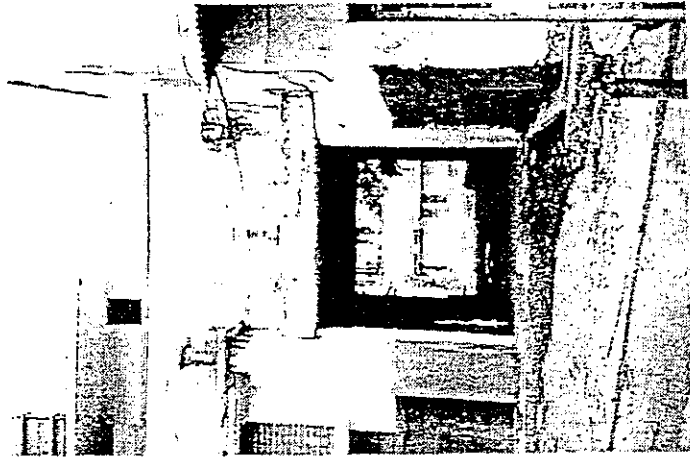


8 Di dalam inner block void ini kita juga dapat menikmati arca dan Bangunan yang sangat bagus dan bervariasi serta enclosure Ruang yang dibentuk oleh dinding-dinding bangunan yang rapat.

Gambar 3.22



1 Di sebuah tikungan terdapat sebuah palatan tembok yang mengarahkan Pada sebuah lorong jalan.

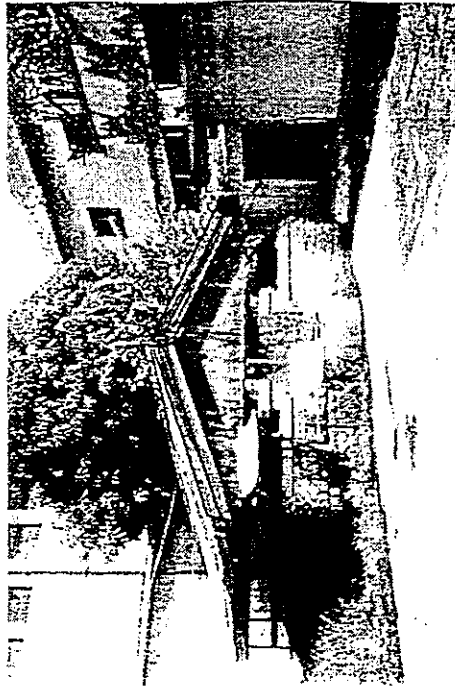


2 Lorong jalan tersebut adalah merupakan entrance dari sebuah inner block void Dan sebuah bangunan.

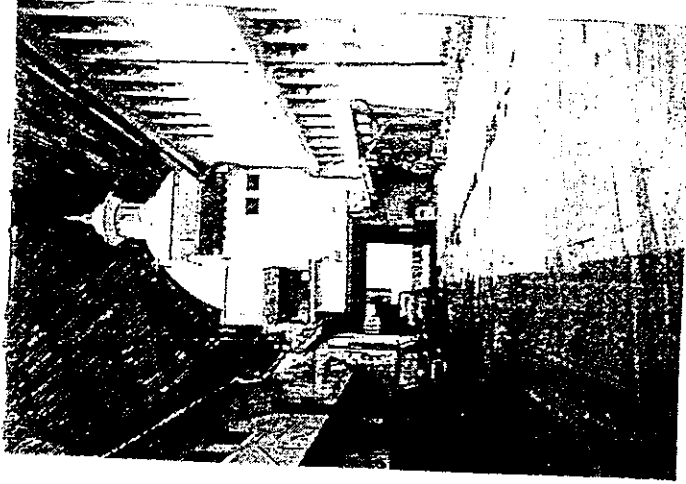




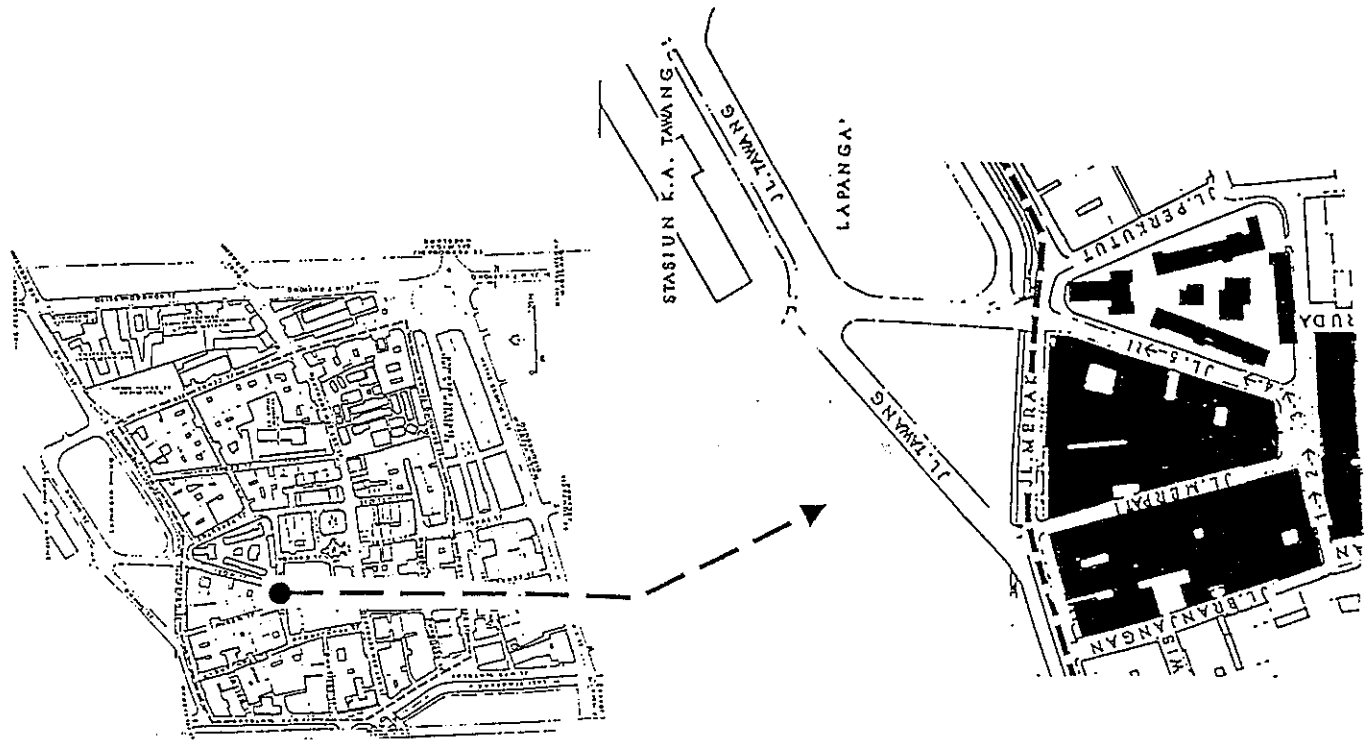
3 Setelah kita melewati lorong tersebut, ternyata di dalamnya terdapat ruang yang lebar yang merupakan tempat parkir di dalam ruang antar bangunan.



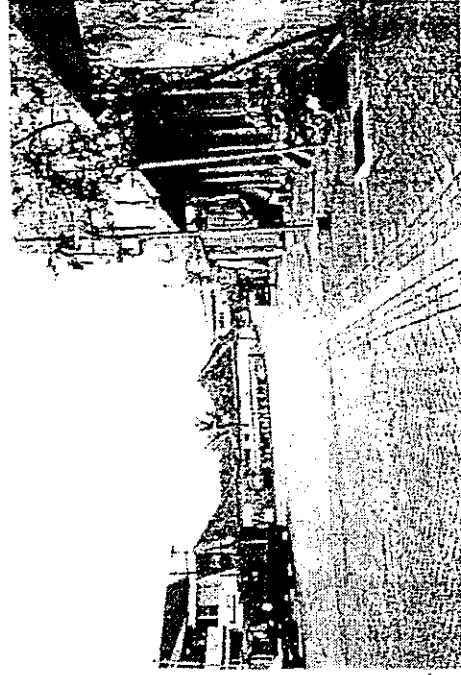
4 Inner block void ini berbentuk L, pada saat ini digunakan sebagai tempat bangunan parkir sepeda motor.



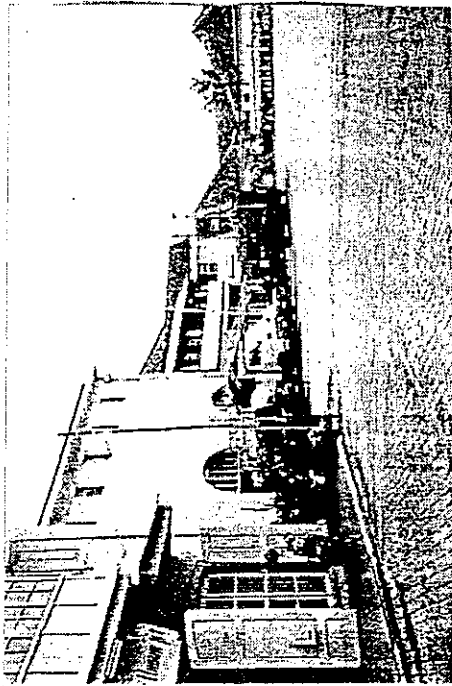
5 Kalau kita kembali ke arah pintu masuk lorong tadi, maka dari dalam kita akan melihat view yang bagus sekali dari puncak menara gereja Blenduk.



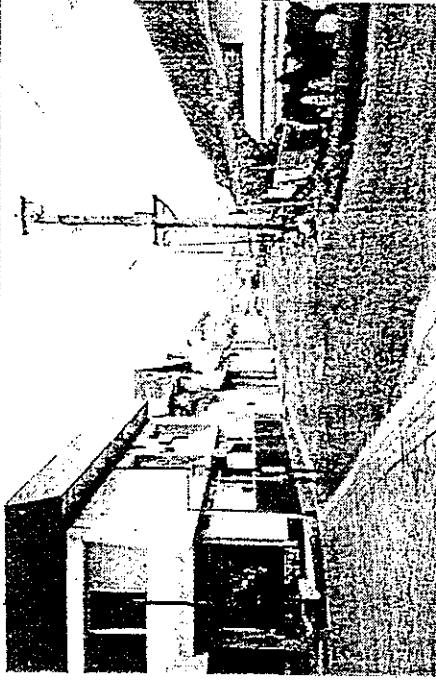
1 Dari arah jalan yang sempit, kita menuju ke jalan yang lebih lebar. Ruang jalan ini begitu jelas dibentuk oleh dinding-dinding bangunan.



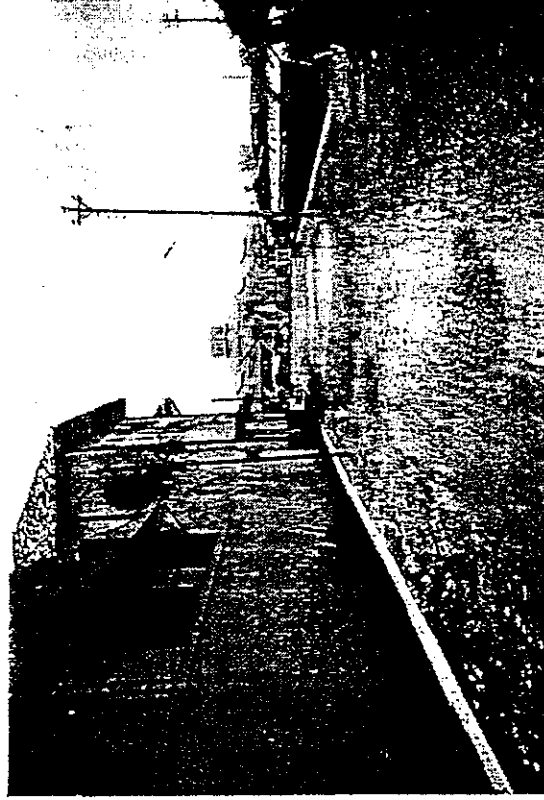
2 Kalau kita ikuti, jalan ini adalah awal dari suatu square yang kecil, di mana pada Saat ini dipergunakan sebagai ruang parkir.



3 Square ini adalah pertemuan dari empat buah jalan, di mana dua jalan diantaranya Membentuk sumbu simetri dan square ini dibenluk dari komposisi bangunan yang rapat sehingga square membentuk enclosure yang sangat kuat.

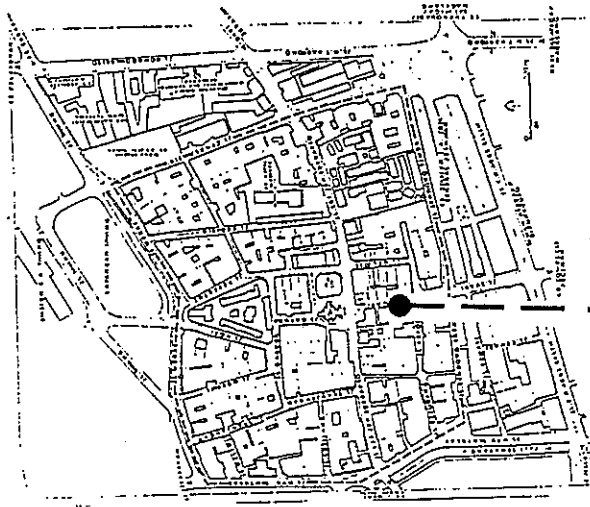


4 Pada salah satu jalan setelah kita melewati square tersebut, ternyata jalan tersebut mengarah ke sebuah view puncak menara bangunan stasiun Tawang.

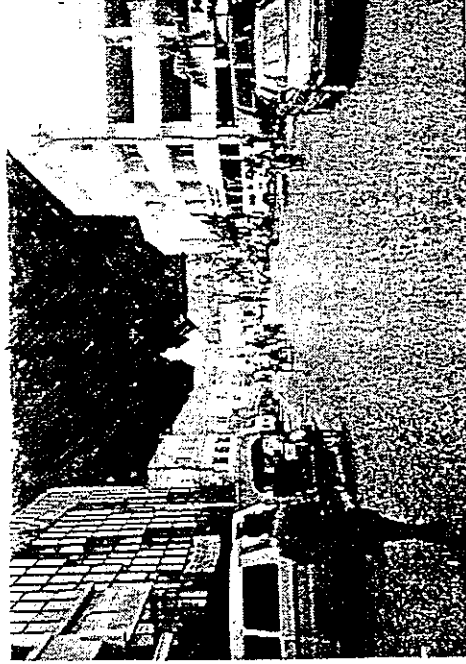


5 Posisi jalan yang miring tersebut ternyata mengarah menuju ke puncak menara bangunan Stasiun Tawang dan tepat di tengah-tengah sumbu jalan. Setelah kita akan mendakali Ujung jalan maka terlihatlah seluruh bangunan utama Stasiun Tawang.

Gambar 3.24

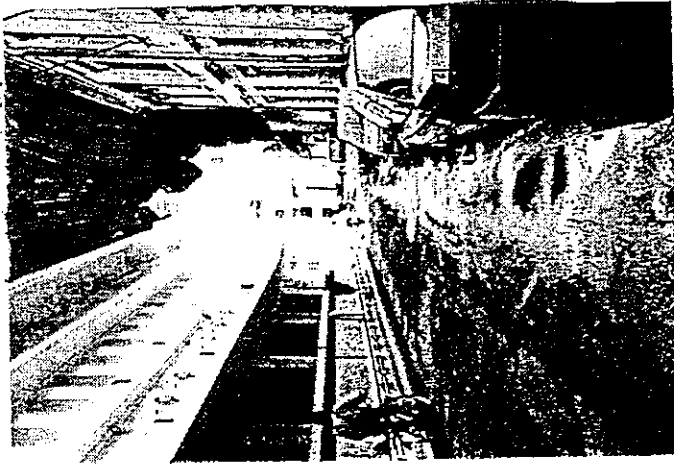
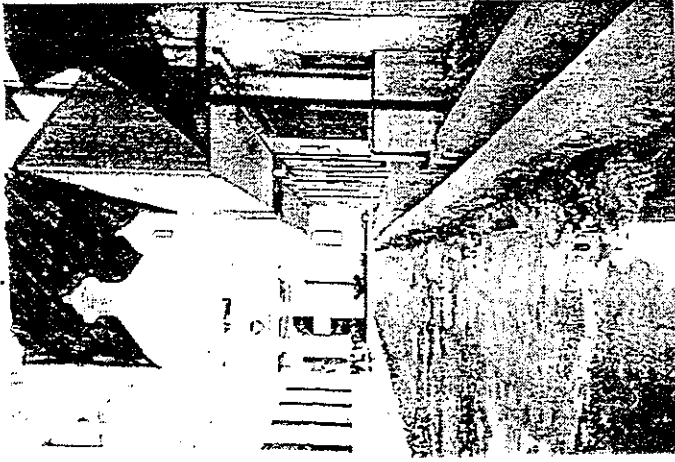


1 Dari kejauhan jalan yang lebar sebuah perempatan kita dapat melihat puncak menara gereja Blenduk dengan samar-samar.

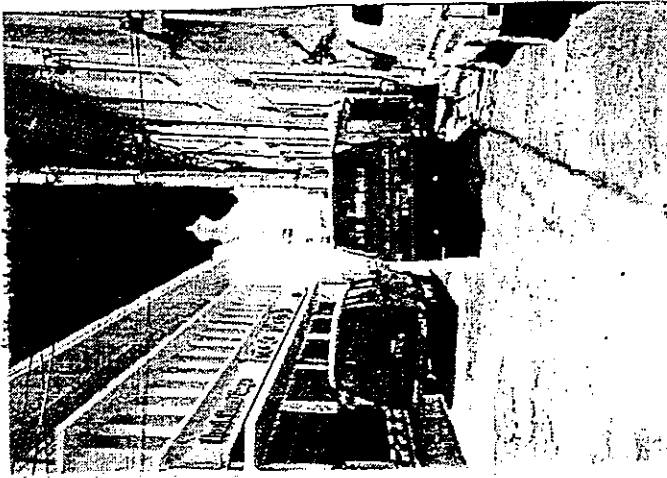


2 Pada jalan tersebut adalah merupakan lingkungan sekitar kawasan Kota Lama yang sudah berubah Townscape nya dari Kota Lama menjadi modum Townscapo, tetapi hal ini menjadi sangat bagus karena kesan kontras yang diimbuhkan antara domo gereja Blenduk dan bangunan-bangunan kaca.

5 Setelah kita sampai ke ujung lorong jalan ini, maka dome gereja Blenduk terlihat dengan jelas secara keseluruhan dan tepat di atas lorong jalan tersebut.

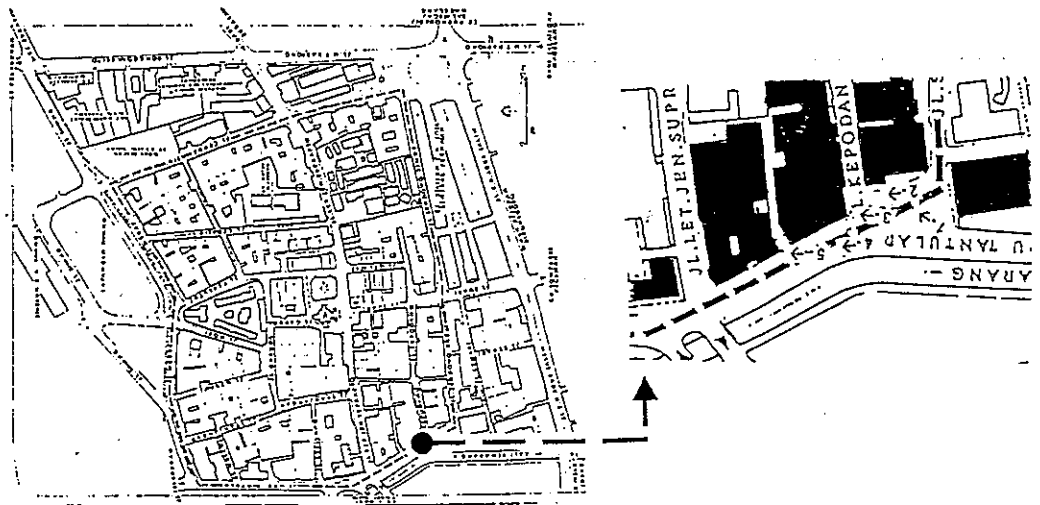


3 Semakin kita mendekat ke arah dome gereja Blenduk, kita di hadapkan pada jalan yang semakin sempit



4 Lorong jalan tersebut sangat linir sekali karena  $D/H < 1$ , dan dome gereja Blenduk semakin jelas terlihat tetapi tidak seluruhnya, berbeda dengan yang dari awal tadi di mana terlihat seluruhnya tetapi samar-samar karena dan jauh dengan jalan yang lebar.

Gambar 3.25

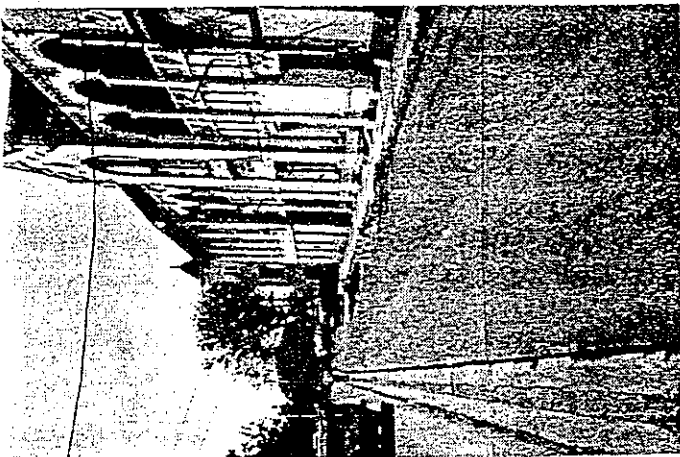
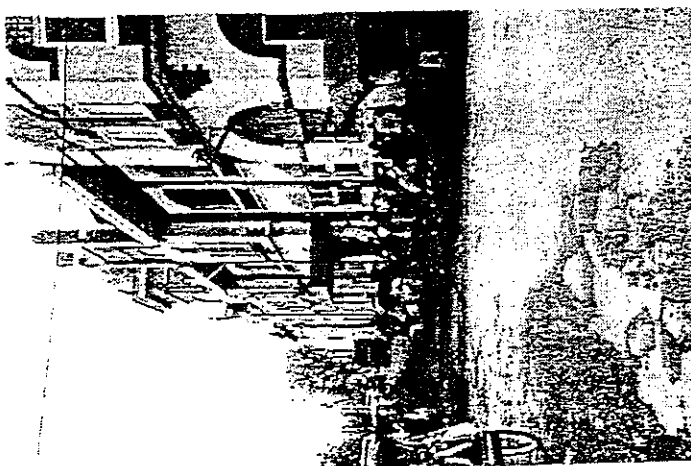


- 1 Komposisi pada bangunan potongan ini sangat bagus karena dibuat patah untuk memperlihatkan puncak menara bangunan pada sudut jalan. Puncak menara ini sebagai orientasi lingkungan jalan.

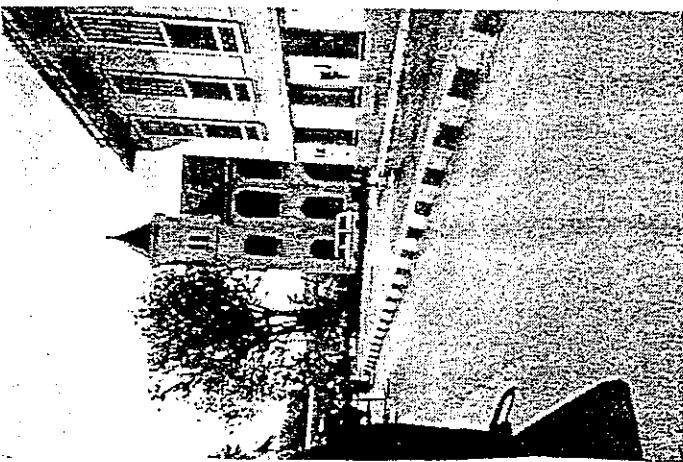


- 2 Puncak menara ini sangat kontras dan mempunyai kesan sebagai focal point pada lingkungan ini.

3 Dengan bentuk bangunan yang riving, maka kekuatan perspektif pada visual ini sangat kuat dan kontinuitas visual Townscape tercipta pada deretan bangunan ini.

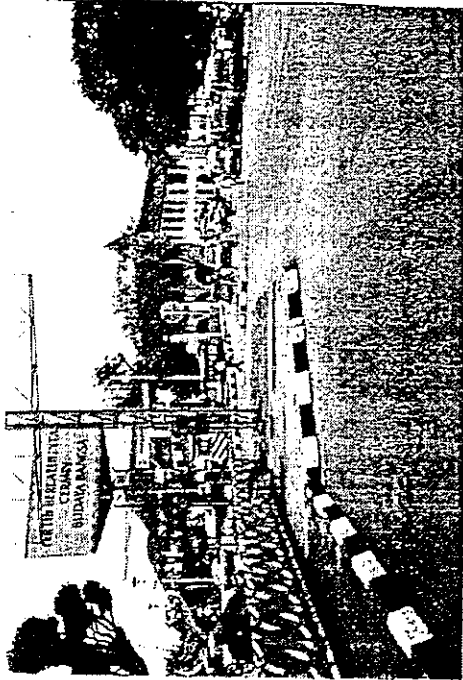
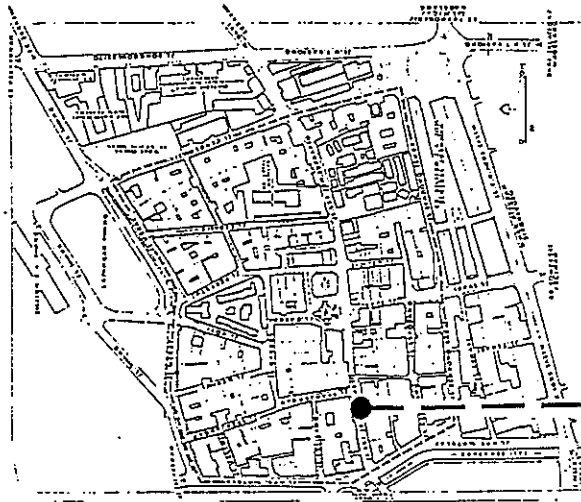


4 Kontinuitas visual Townscape sangat menarik , karena bangunan yang saling berdempol dan keragaman arcado yang berulang.



5 Kontinuitas visual Townscape tersebut diakhiri oleh puncak monas gedung di seberang jalan Pada peragaan tersebut sebagai final stop. Posisi ini cukup tercipta karena konfigurasi bangunan yang diikut polidatukannya.

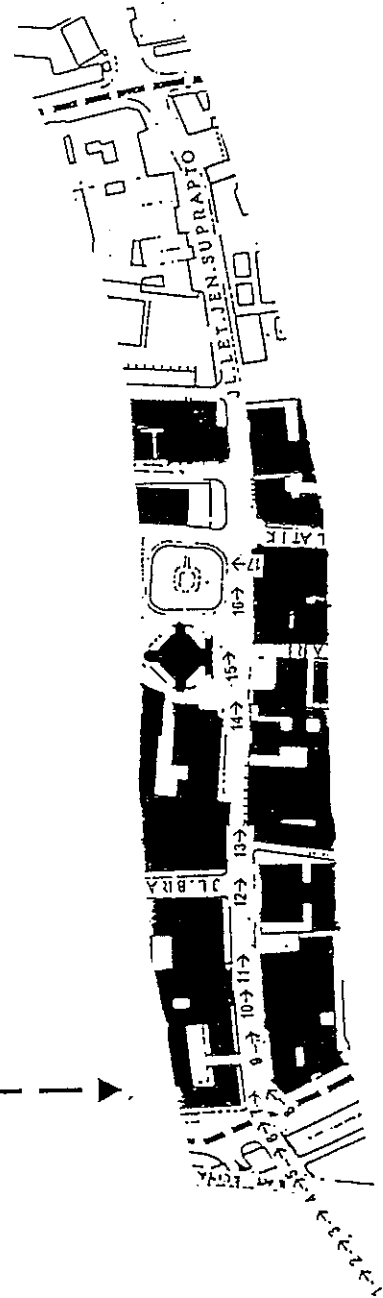
Gambar 3.26



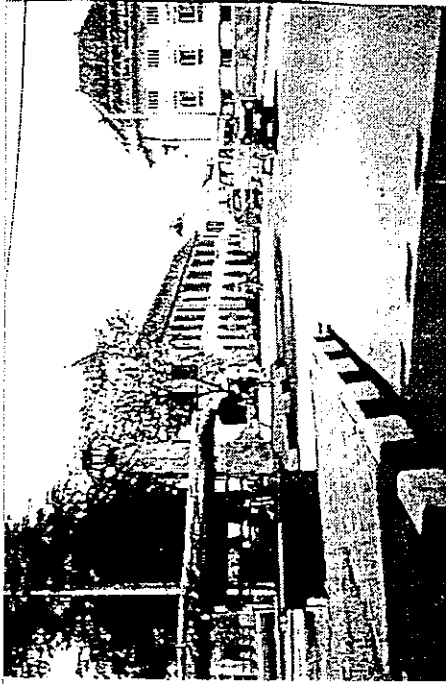
1 Pada posisi ini kita dapat melihat kolom-kolom jembatan Berok sebagai garbang utama menuju kawasan Kota Lama dengan di tengah-tengah jembatan terlihat puncak menara bangunan khas Kota Lama. Karena posisi jembatan agak tinggi, maka tidak seluruh kelilingan bangunan terlihat.



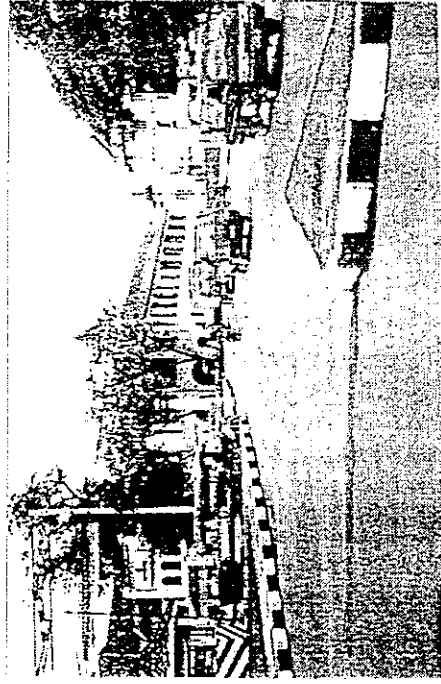
2 Bila kita maju beberapa langkah lagi, maka keseluruhan bangunan di belakangnya akan semakin terlihat dengan kontinuitas visual arcade yang cantik, karena posisi bangunan yang miring dan membentuk jalan melengkung ke kanan.



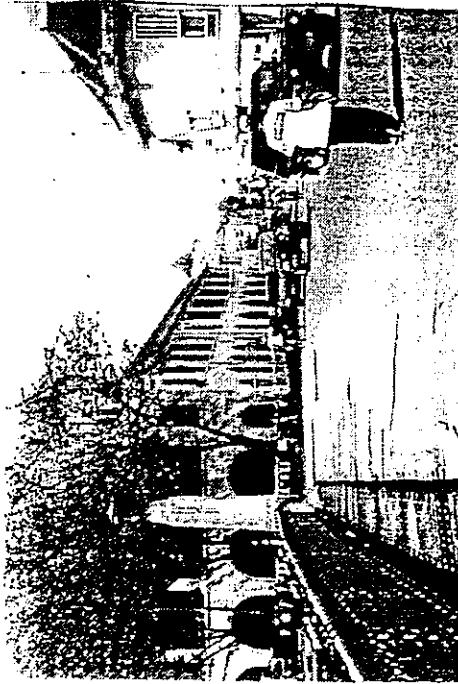




3 Ruang jalan terbentuk dengan jelas karena dua bangunan bertingkat yang saling berhadapan, serta kontinuitas visual terbentuk dengan terlihatnya puncak menara bangunan sebagai batas akhir dari bangunan tersebut dan dilanjutkan dengan bangunan yang lain karena posisi jalan yang melengkung.



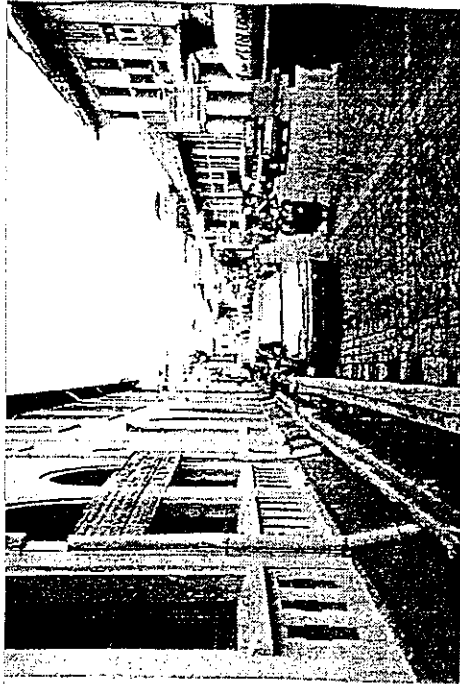
4 Kolom-kolom Jembatan Borok semakin jelas dan kesan perspektif bangunan menjadi kuat dan juga kesan lorong jalan menjadi hilang karena bangunan yang berdampingan tersebut terkesan menempel, tetapi karena pengaruh kesan tiga dimensi yang di bentuk oleh kekuatan pandangan perspektif maka kesan jalan melengkung begitu kuat.



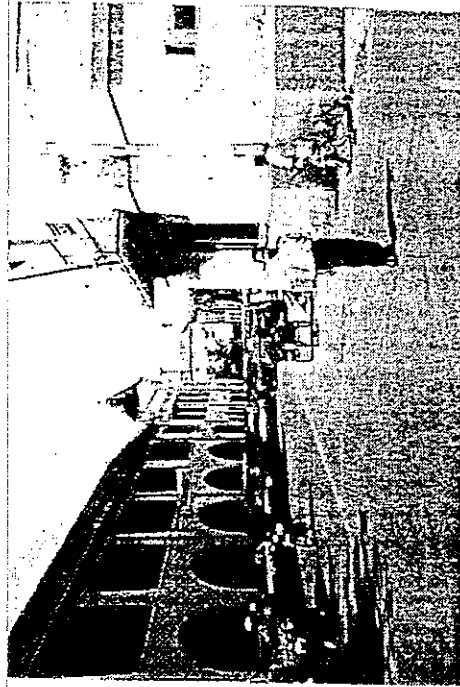
5 Kita sudah berada di atas Jembatan Borok. lorong jalan sudah mulai terlihat karena deretan bangunan di samping kiri dan kanan sudah terlihat, hal ini disebabkan karena komposisi bangunan di sebelah kanan yang dibuat miring pada sudut jalan.



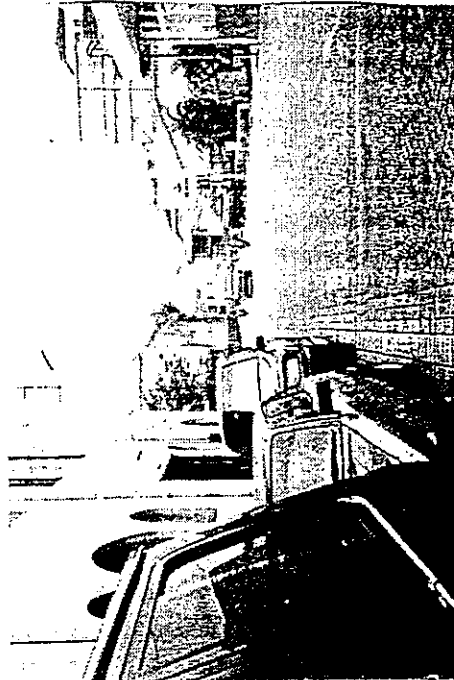
6 Setelah maju beberapa langkah lagi kita sudah dapat melihat lorong jalan yang lurus dengan ruang jalan yang legas karena deretan bangunan yang berdampingan dengan kelengkapan yang sama dan elemen-elemen bangunan yang beragam secara beraturan dengan  $DH = 1$



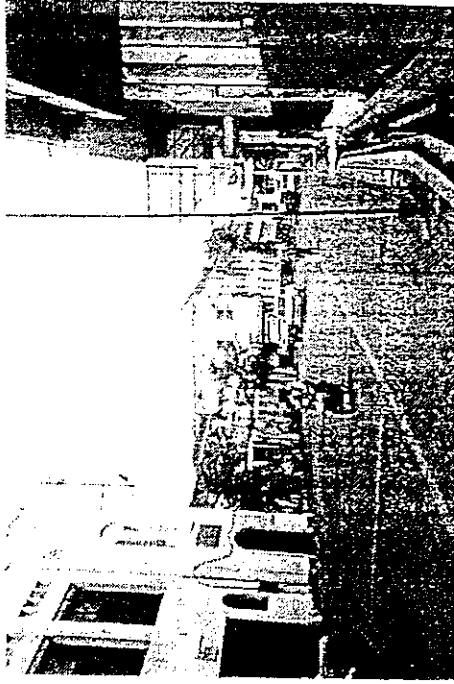
7 Puncak menara bangunan-bangunan yang lain terlihat sebagai daya tarik pada bangunan selanjutnya. Kontinuitas visual pada bangunan sebelah kanan terbentuk dengan adanya elemen bangunan yang sama secara berulang dan bangunan saling berdempetan.



8 Kontinuitas Visual Townscape sangat menarik, karena arcaada bangunan secara berulang dan diakhiri dengan bangunan puncak menara. Tampak palatan bangunan pada sudut tikungan jalan.



9 Jalan yang lebar menjadi sempit kembali karena adanya bangunan yang menjorok dengan garis sempadan bangunan yang tidak sama.



10 Bangunan dokak dengan portigaa dengan perolakaan mundur atau garis sempadan bangunan yang tidak sama atau konfigurasi bangunan dbunt zig-zag.



11 Konfigurasi bangunan pada pertigaan yang dibuat palah dengan garis sempadan Bangunan yang tidak sama dan jalan terlihat menyempit karena bangunan Menjorok ke depan (zig-zag).

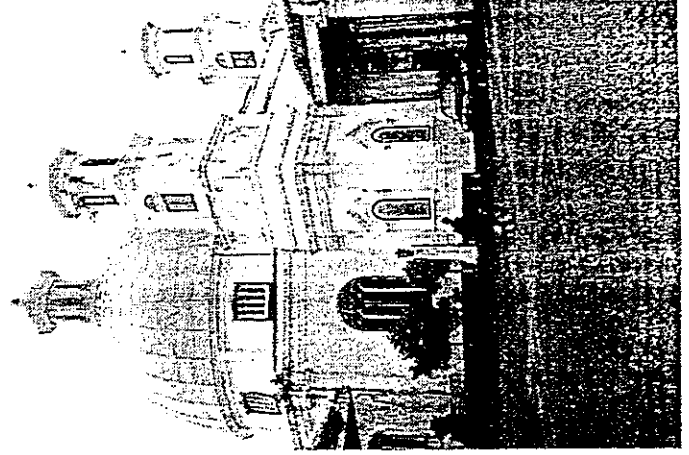


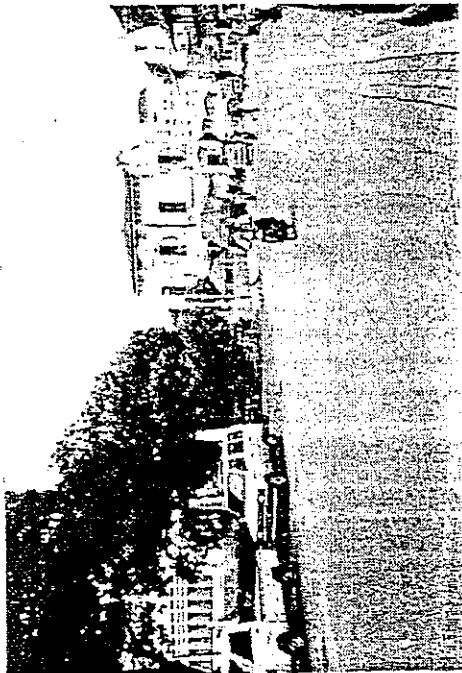
12 Bangunan di sebelah kanan menjorok ke depan dan bangunan di sebelah kiri Menjorok ke belakang atau konfigurasi bangunan dibuat zig-zag, sehingga kusan jalan Menyempit dan berliku.

13 Akhir dari jalan berliku tersabut, kita dikejutkan oleh dua menara yang simetris dengan terlihat sebagian kubah gereja.



14 Kubah gereja Blonduk tampak secara keseluruhan sebagai akhir dari jalan yang berliku. Bentuk kubah sangat kontras sebagai focal point.

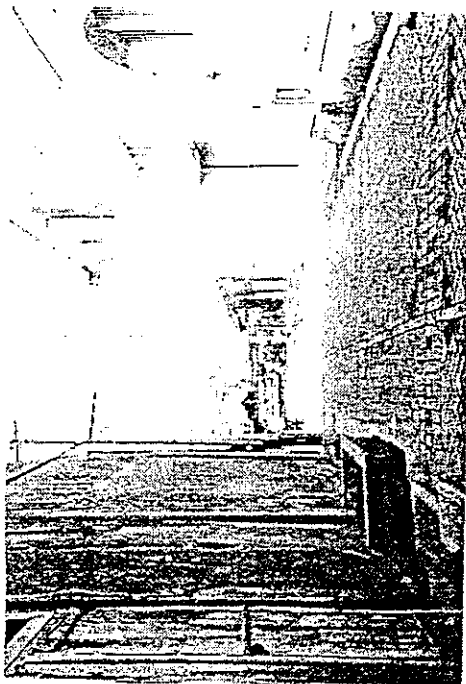




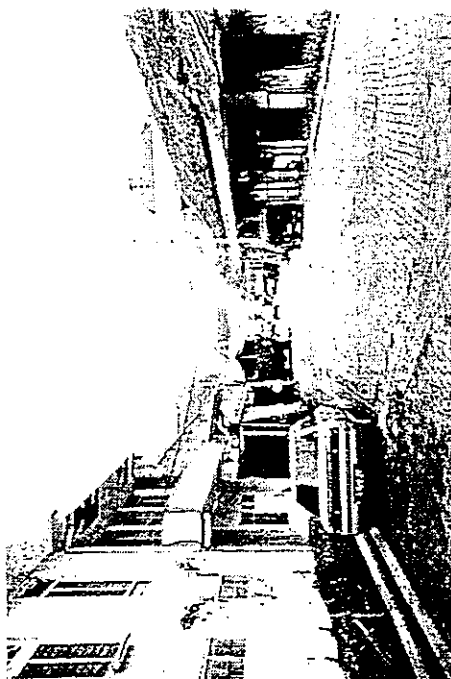
15 Setelah bangunan gereja ternyata merupakan square yang sudah menjadi laman kota.



16 Square berbentuk oleh ruang yang diapit oleh dinding-dinding bangunan di sekelilingnya dengan akhir square bangunan yang dibuat patok dan jalan menyempit lagi.

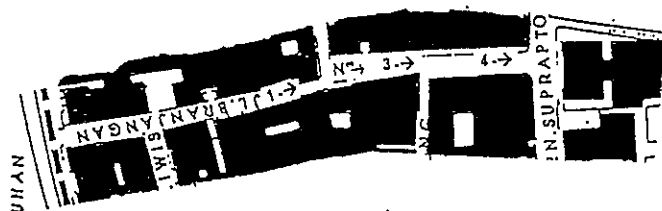
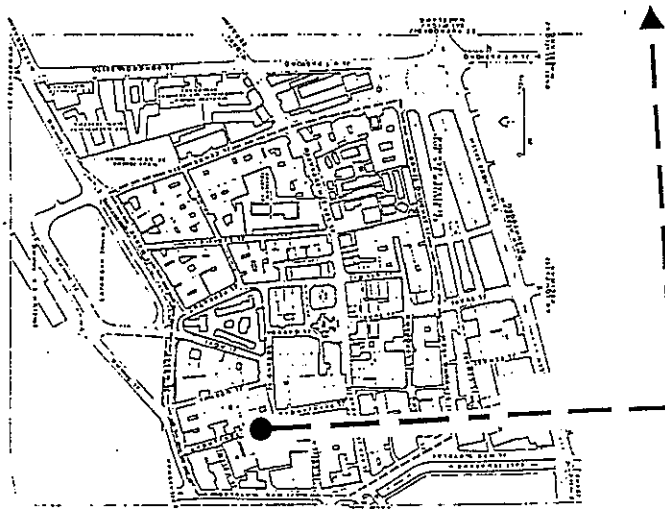


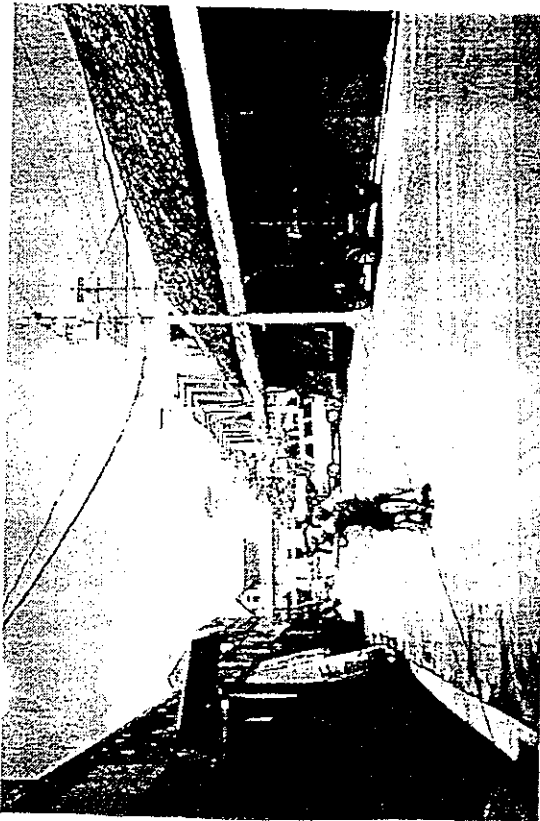
1 Berawal dari jalan yang lebar yang menuju ke pertigaan pertama yang semakin menyempit. Deretan bangunan yang berdempetan dan DHT yang < 1 membentuk Ruang jalan yang legas serta pola jalan yang melengkung. Konfigurasi bangunan pada pertigaan tersebut dibuat pelah dan garis sempadan bangunan tidak sama.



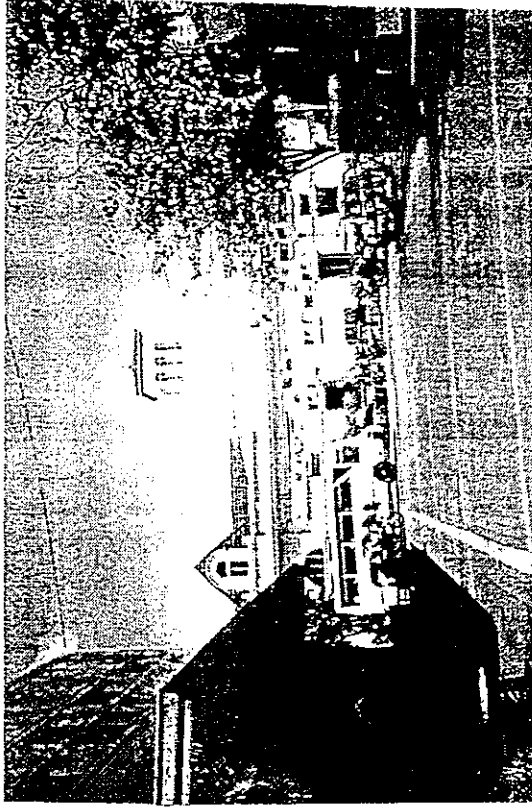
2 Setelah melewati pertigaan pertama tersebut kita dihadapkan pada pola jalan. Pola jalan yang lurus dan lebih lebar dengan terlihat samar-samar puncak Menara bangunan di ujung depan.

Gambar 3.27



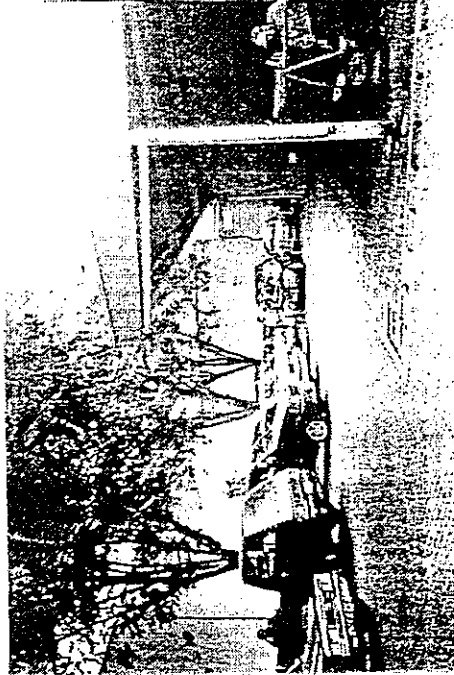
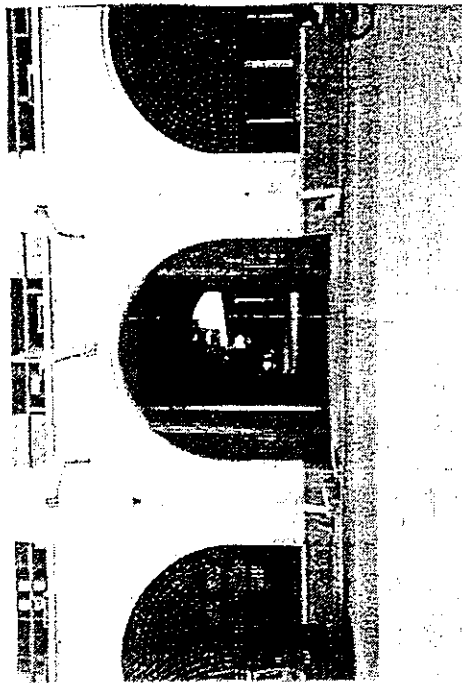


3 Setelah kita mendekati pertigaan yang ke dua jalan agak menyempit dan setelah melewati pertigaan ke dua ini maka jalan menjadi lebih lebar lagi karena konfigurasi bangunan dibuat palat dengan garis sempadan bangunan yang tidak sama serta Pola jalan lurus. Bangunan menara pada ujung jalan mulai terlihat jelas.



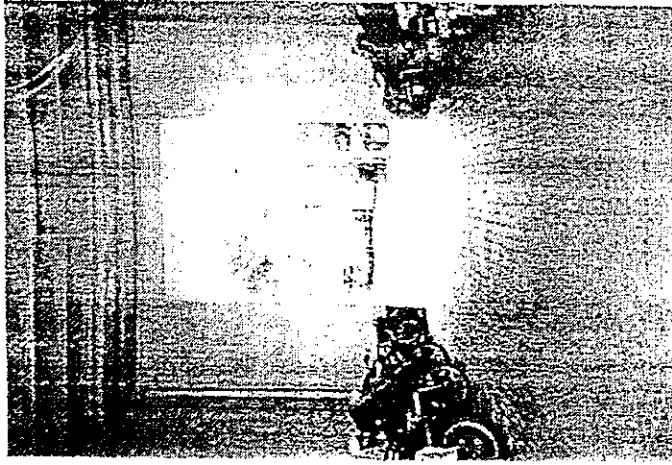
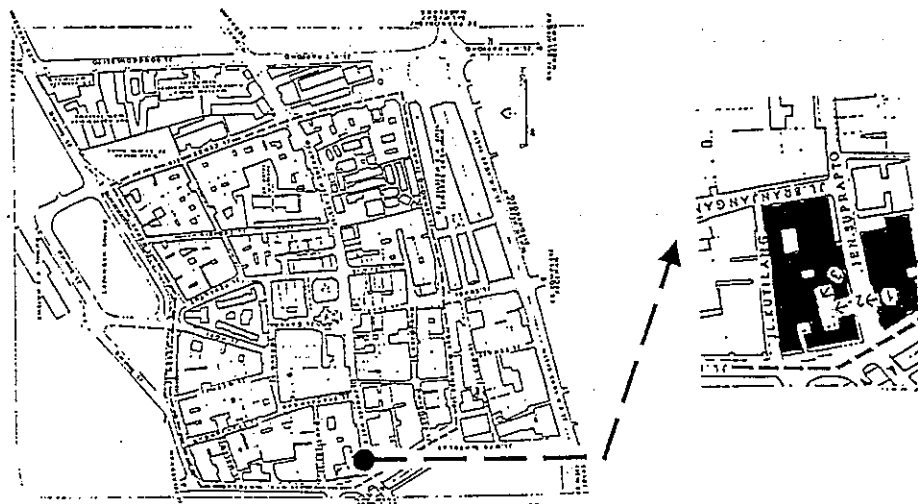
4 Setelah melewati pertigaan ke dua kita menuju kepada tahap yang terakhir. Bangunan puncak menara sebagai final stop lebih jelas secara keseluruhan.

1 Salah satu arcade pada suatu bangunan yang menarik, kita dapat lihat pada suatu lorong yang dalam dengan pintu ke dua yang agak mongcol lagi.



3 Setelah kita melewati pintu arcade lagi, ternyata ruangan selanjutnya adalah merupakan ruang inner block void yang berbentuk T yang dipergunakan sebagai ruang parkir.

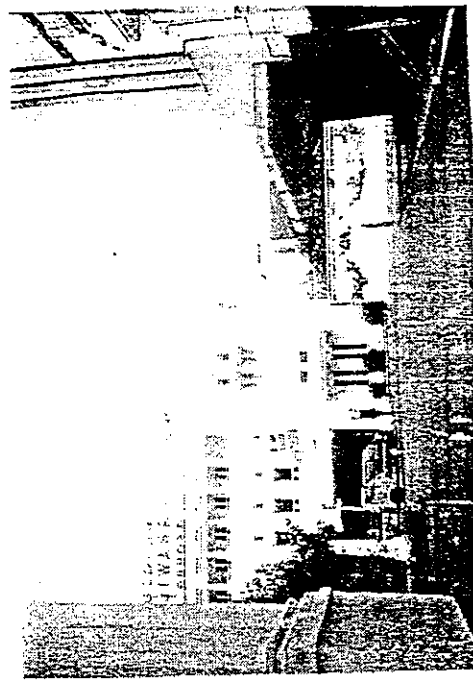
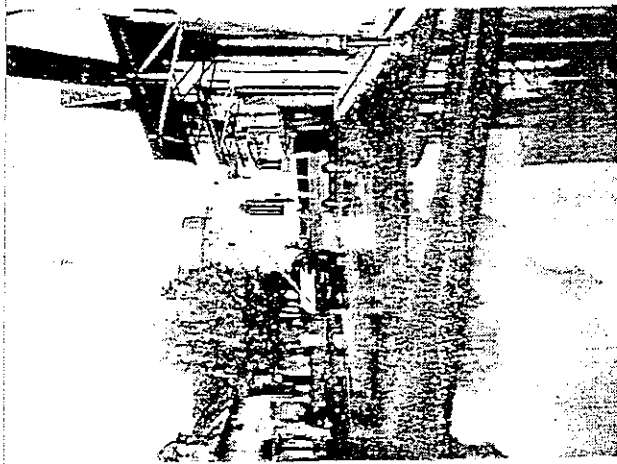
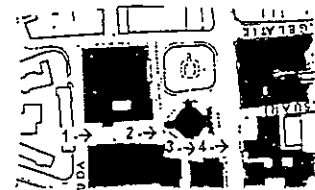
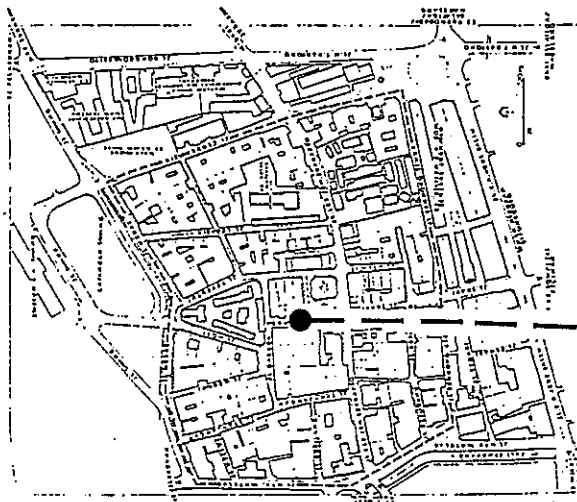
Gambar 3.28



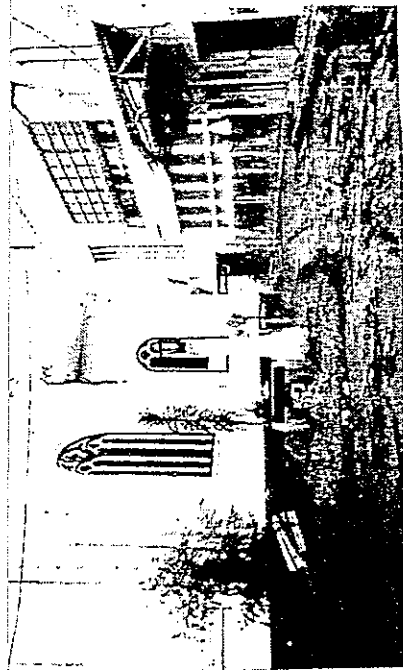
2 Setelah kita melewati pintu arcade tadi kita tiba di suatu ruangan yang sebelumnya adalah salah satu ruangan pada bangunan tersebut tetapi dipakai sebagai jalan masuk ke suatu ruangan luar yang lebih ke dalam.

- 1 Kita dipindahkan pada view kubah gereja yang sangat kontras dengan kontinuitas visual townscape yang dibentuk oleh deretan bangunan yang bordempelan dengan elemen bangunan yang berulang. Pola jalan adalah lurus dan lebar.

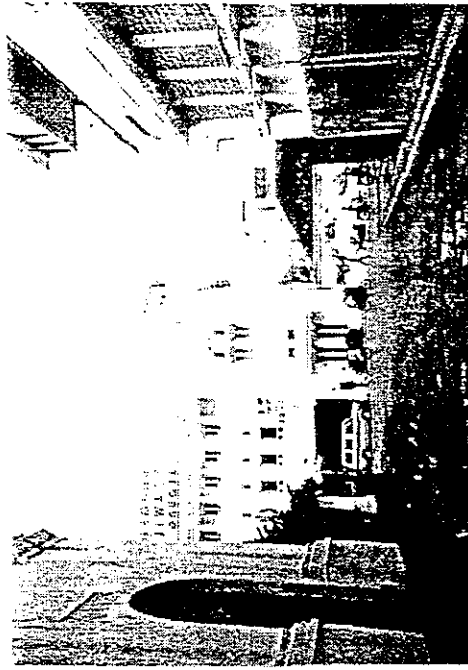
Gambar 3.29



- 3 Setelah melewati dinding gereja maka kita menemukan ruang jalan yang lebih lebar lagi karena dinding bangunan gereja yang miring serta bangunan di depannya yang dindingnya berlubang-lubang dan dari sini dapat melihat suasana yang kontras yaitu bangunan puncak monara.



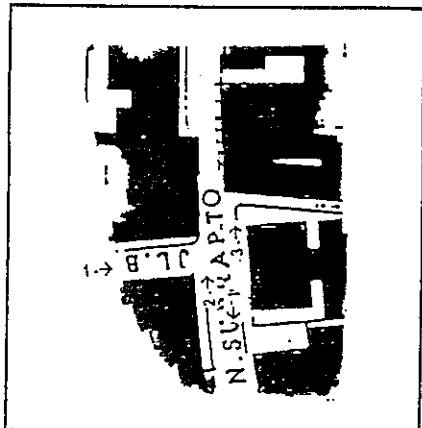
- 2 Dengan konfigurasi bangunan yang miring baik bangunan gereja maupun bangunan di hadapannya maka pola ruang jalan yang terbentuk adalah melengkung dan menyempit.



- 4 Bangunan puncak monara tersebut terlihat sebagai final stop pada perjalanan ini.

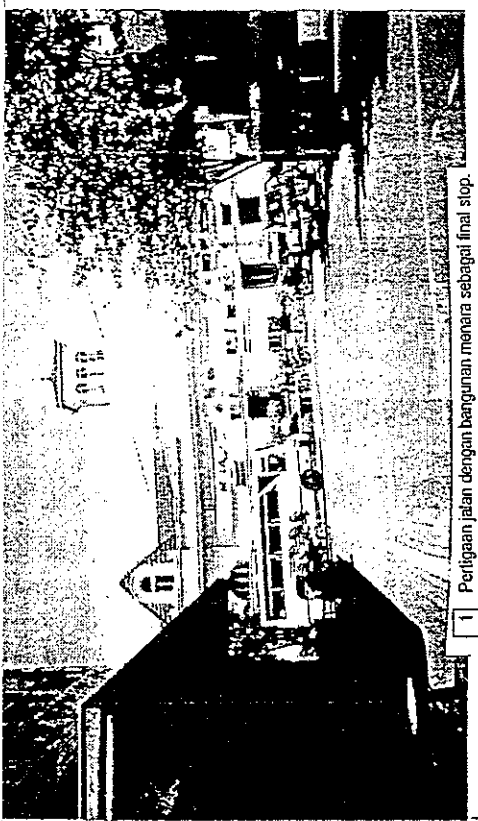


### 3.3.8. Karakteristik Konfigurasi Bangunan Pada Persimpangan Jalan Yang Signifikan.

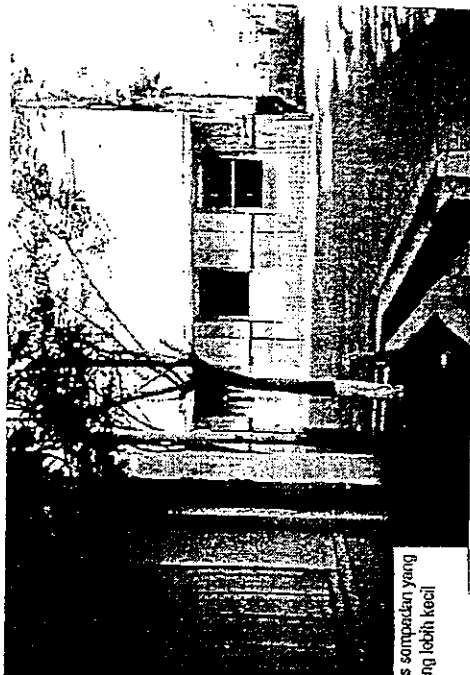


Gambar 3.30

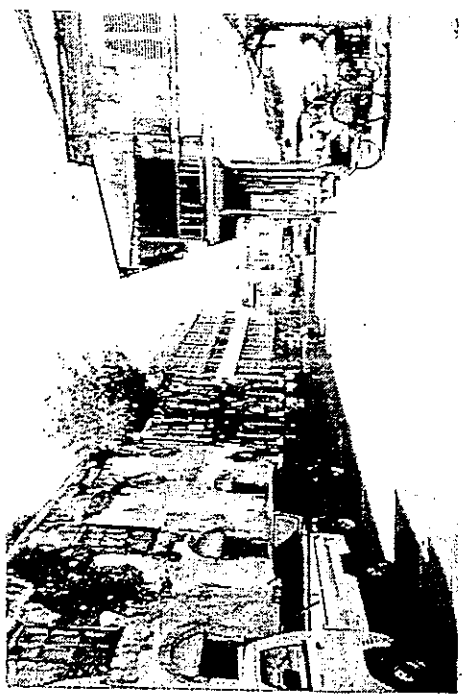
Konfigurasi bangunan pada perempatan jalan Branjangan dan Lejen Suprpto.



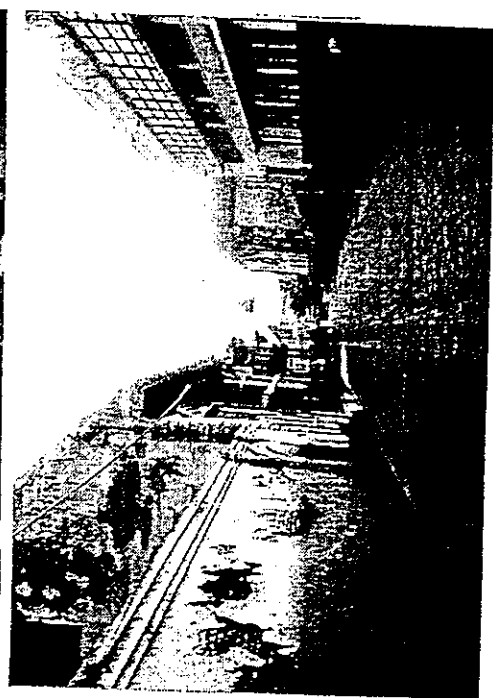
1 Perempatan jalan dengan bangunan manara sebagai final stop.



2 Konfigurasi bangunan yang dibuat pelat dengan garis sempadan yang tidak sama. Pola ruang jalan dari lebar menuju ke yang lebih kecil atau menyempit dengan pola jalan melengkung.



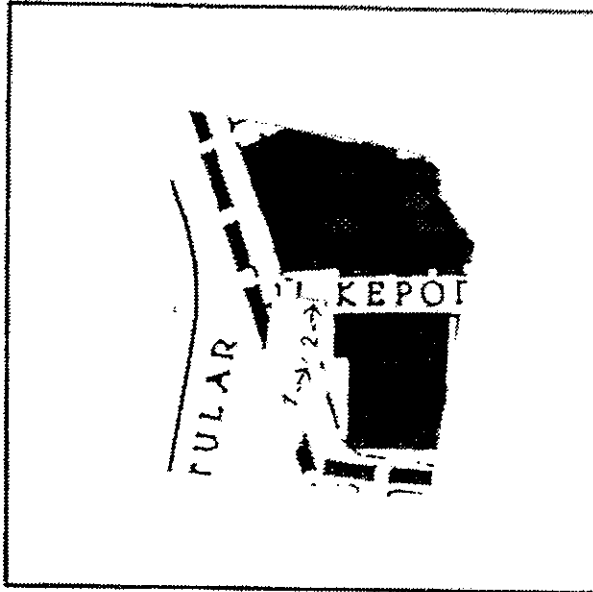
3 Pola jalan yang menyempit karena garis sempadan bangunan yang tidak sama dan berliku. Deretan bangunan saling bordirpelan dengan kelengkapan bangunan yang sama dan elemen bangunan yang beragam menjadikan kontinuitas visual townscape yang khas terbentuk.



4 Dinding bangunan yang menghubungkan bangunan yang satu dengan yang lainnya yang membuat pola ruang jalan menjadi menarik dan puncak manara bangunan di ujung serta pola jalan yang melengkung membuat kesan perspektif ruang menjadi kuat.

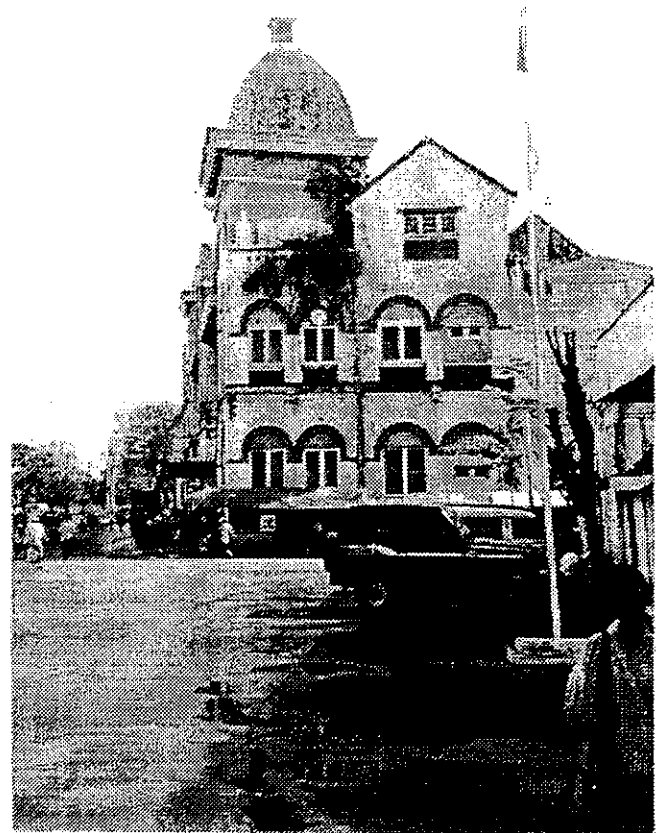
# KARAKTERISTIK KONFIGURASI BANGUNAN PADA PERSIMPANGAN JALAN DI KOTA LAMA SEMARANG

Gambar 3.31



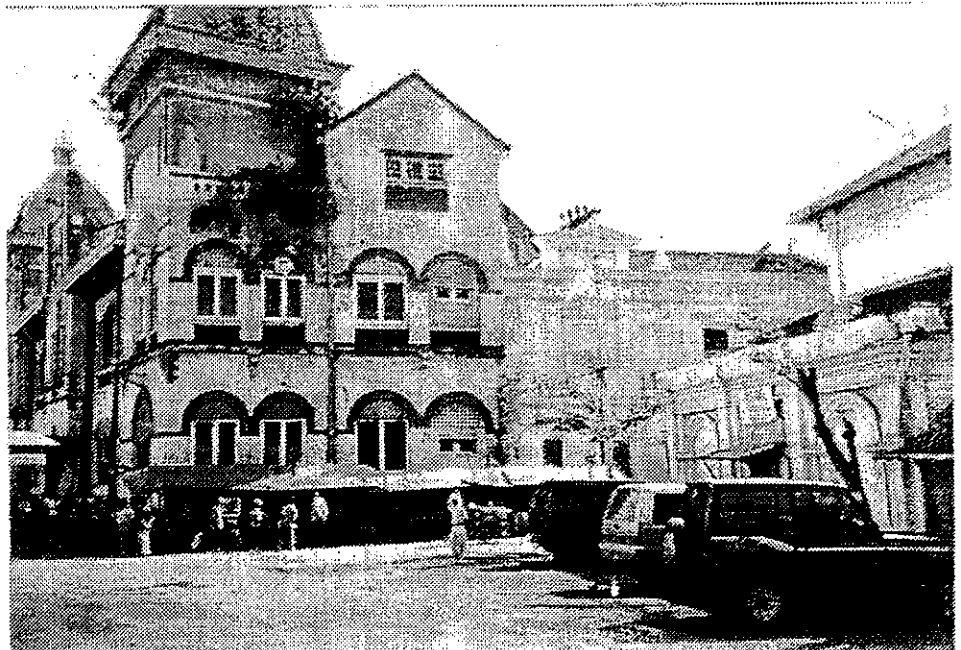
Konfigurasi bangunan pada pertigaan  
jalan Kepodang dan Mpu Tantular.

- 1 Konfigurasi bangunan yang dibuat patah  
dengan garis sempadan bangunan yang  
Tidak sama

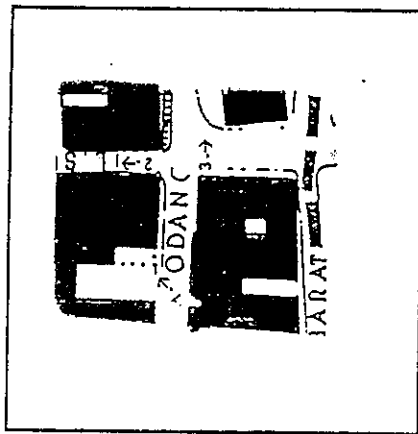


2

Bentuk bangunan miring dan trapesium  
dan elemen bangunan yang berulang  
membuat kontinuitas visual dan visual  
perspektif menjadi kuat. Puncak menara  
yang khas pada sudut jalan merupakan  
orientasi jalan dan focal point lingkungan.

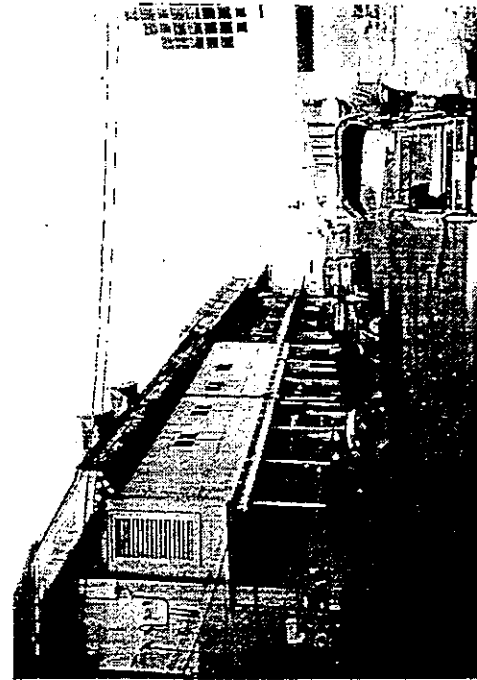
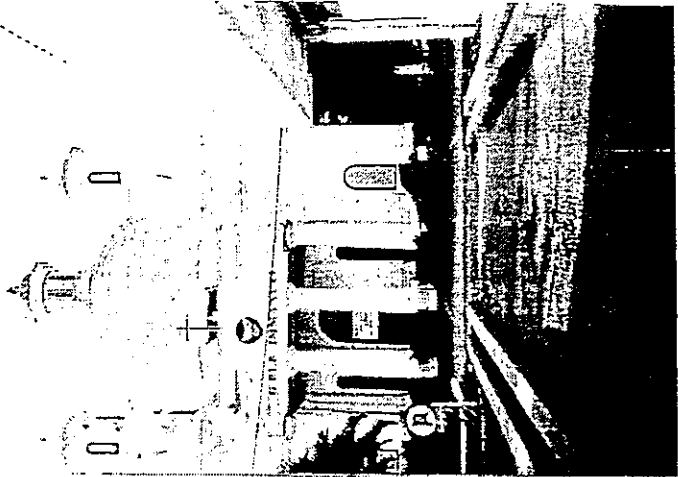
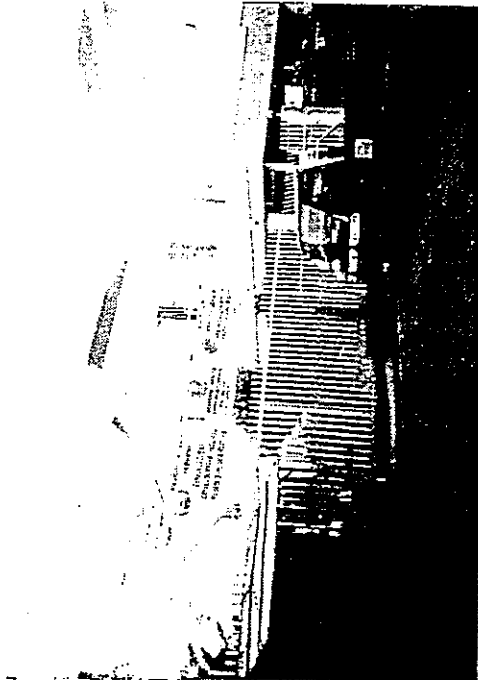


Gambar 3.32



1 Salah satu bentuk inner block void yang tidak tersembunyi. Pola jalan dari jalan yang kecil menuju ke jalan yang lebih lebar setelah melewati perempatan.

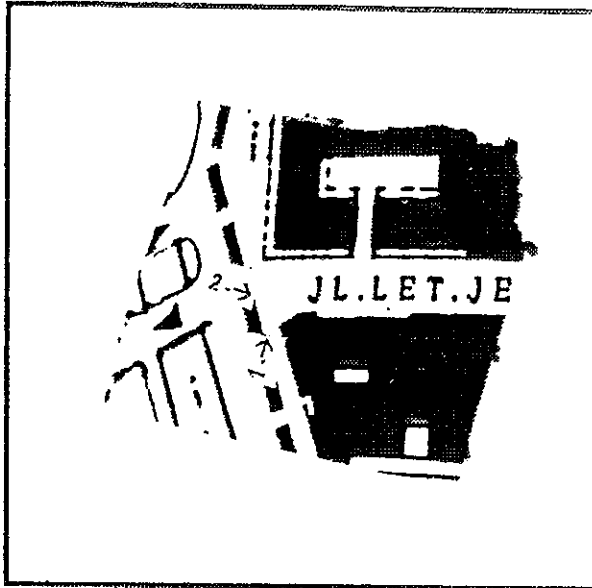
Konfigurasi bangunan pada perempatan jalan Kepodang dan Suari.



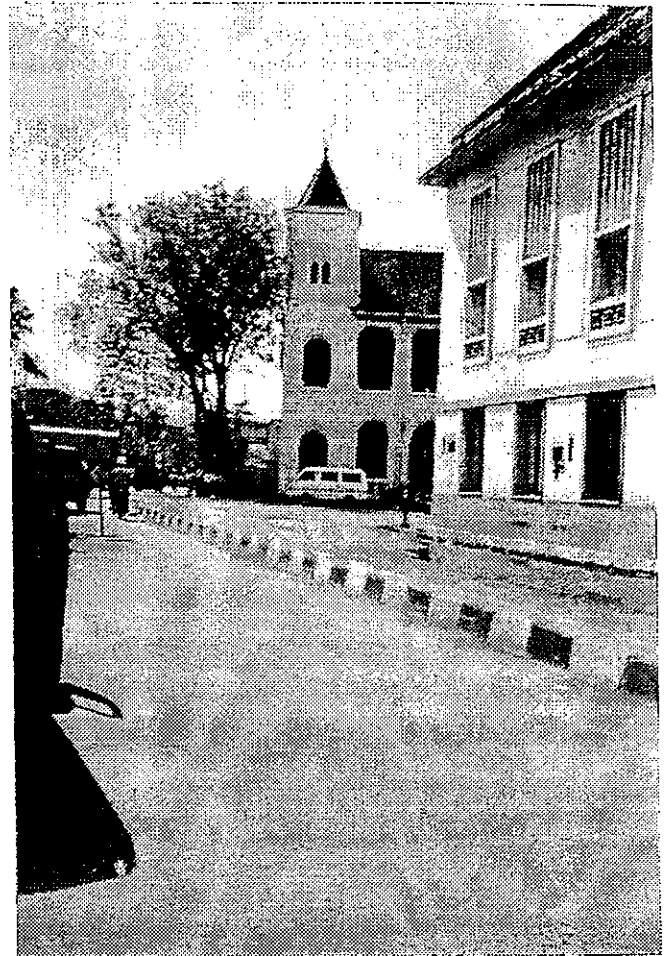
2 Salah satu lorong jalan yang berarah dari lebar ke jalan yang lebih sempit dan berakhir dengan pandangan bangunan gereja sebagai final stop.

3 Konfigurasi bangunan pada perempatan jalan dengan garis sempadan bangunan yang tidak sama dan dibuat parahan pada sudut tikungan. Pola jalan dari jalan yang lebar menuju ke jalan yang lebih kecil setelah melewati perempatan.

Gambar 3.33



Konfigurasi bangunan pada pertigaan jalan Letjen. Suprpto dan Mpu Tantar.

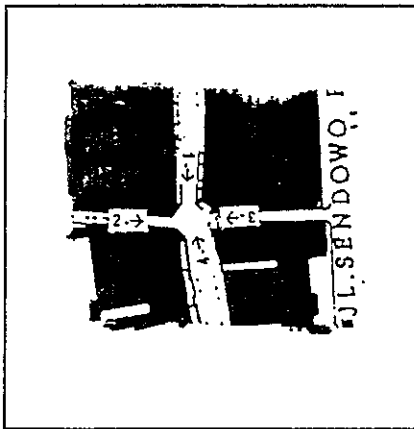


- 1 Konfigurasi bangunan yang dibuat patah Pada perempatan jalan utama dengan Pola jalan yang melengkung dan bangunan puncak menara pada sudut tikungan yang merupakan orientasi tikungan dan kontinuitas visual townscape terbentuk karena bentuk bangunan yang miring, elemen bangunan yang berulang dan kekuatan visual perspektif.

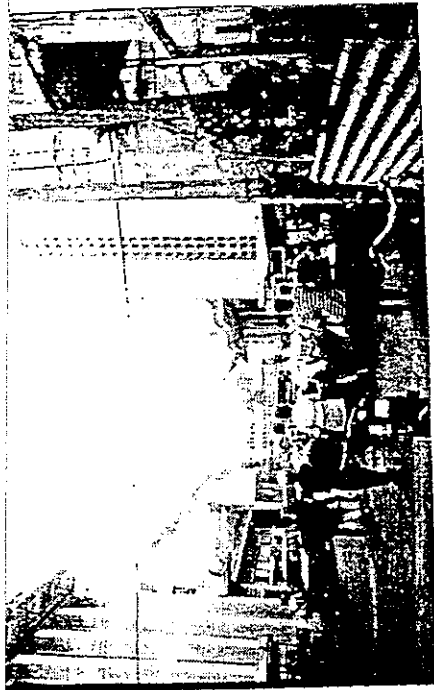
- 2 Bentuk bangunan miring, trapesium elemen bangunan yang berulang dan bangunan yang dibuat patah membuat kontinuitas visual dan kekuatan visual perspektif.



Gambar 3.34

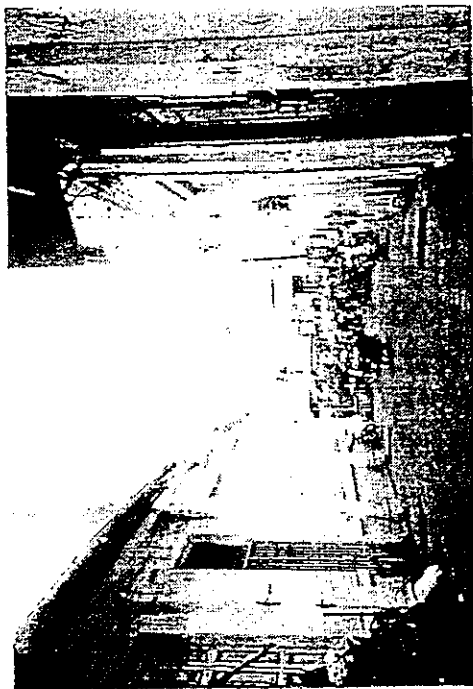


Konfigurasi bangunan pada perempatan  
jalan kepodang.



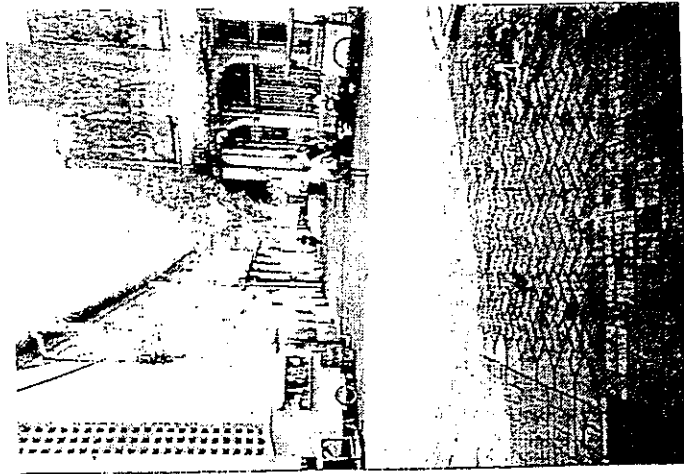
1

Deretan bangunan yang berdempolan  
Dengan jalan dari lebar menjadi menyem-  
pit pada perempalannya. Ruang jalan  
dibentuk oleh dinding-dinding bangunan  
dengan  $D/H < 1$ , dengan pola jalan me-  
langkung.



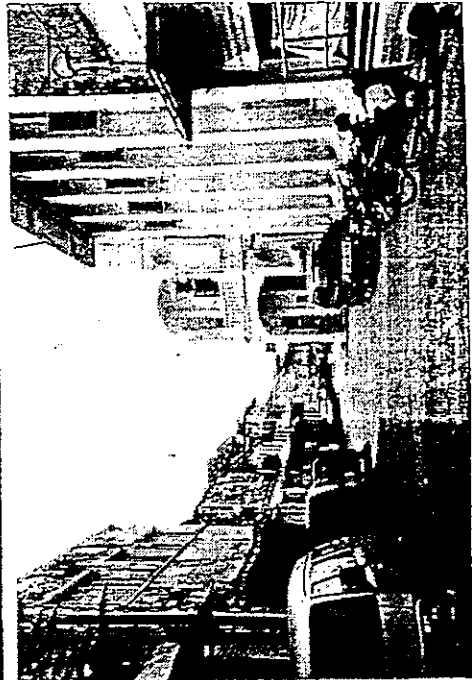
2

Pola jalan lurus tetapi miring karena  
Bentuk bangunan yang trapesium dan  
Pola jalan kecil dengan  $D/H < 1$  dengan  
Konfigurasi bangunan yang terpatok pada  
perempatan jalan serta perempatan  
Terbentuk dari pertemuan jalan kecil  
Bertemu dengan jalan yang lebih lebar.



3

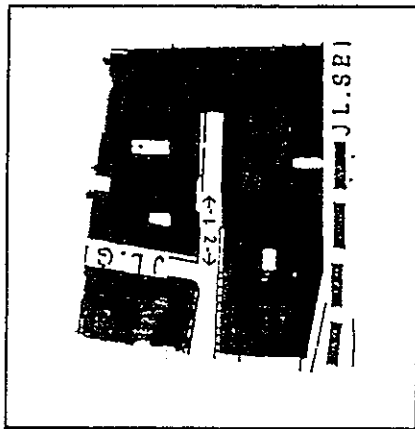
Konfigurasi bangunan pada perempatan  
jalan dengan garis sempadan bangunan  
yang tidak sama dan dibuat parahan pa-  
da sudut tikungan serta pola jalan  $D/H < 1$ .



4

Konfigurasi bangunan pada perempatan  
jalan dengan garis sempadan bangunan  
yang berbeda dan pola jalan dari yang  
lebih lebar menuju ke jalan yang lebih kecil  
dan pola jalan adalah melengkung.

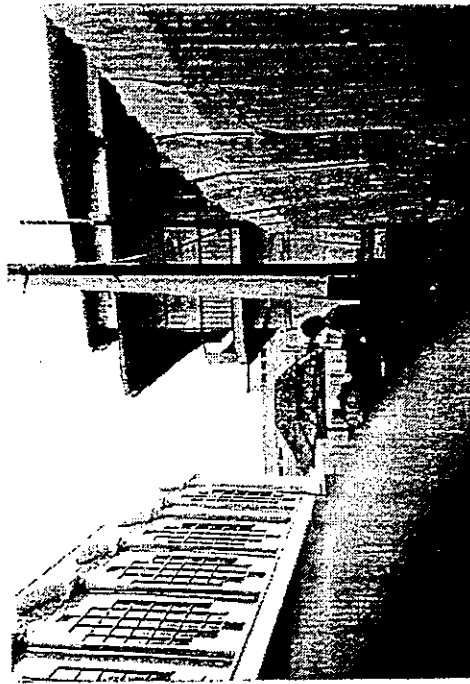
Gambar 3.35



Konfigurasi bangunan pada pertigaan  
jalan Kepodang dan Gelatik.



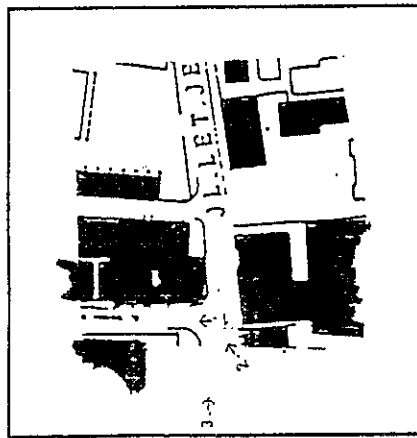
- 1 Pertigaan jalan dengan pola jalan yang lebar menuju ke jalan yang lebih sempit serta diakhiri oleh bangunan sebagai final stop.



- 2 Pertigaan jalan dengan konfigurasi bangunan yang dibuat pelah karena garis sempadan Bangunan yang tidak sama. Pola jalan  $D/H < 1$ .

# KARAKTERISTIK KONFIGURASI BANGUNAN PADA PERSIMPANGAN JALAN DI KOTA LAMA SEMARANG

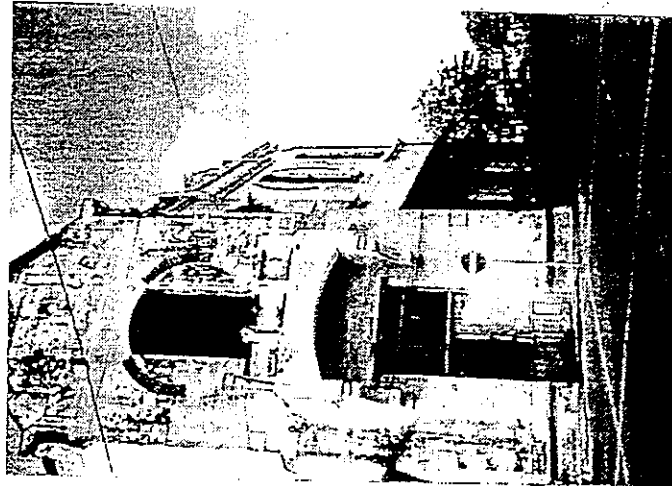
Gambar 3.36



Konfigurasi bangunan pada pertigaan  
jalan Letjen. Suprpto dan Kedasih.

1

Pola jalan yang lurus dengan garis sempadan  
Bangunan yang dibuat tidak sama.



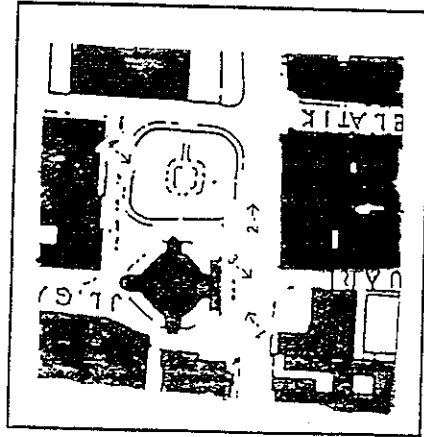
2  
Pertigaan jalan dengan konfigurasi bangunan  
Yang dibuat patih dengan entrance bangunan  
menghadap sudut jalan.



3  
Akhir jalan pada square yang dibuat menyempit  
Dan lepatan dan pola jalan yang melengkung.

# KARAKTERISTIK KONFIGURASI BANGUNAN PADA SQUARE GEREJA BLENDUK DI KOTA LAMA SEMARANG

Gambar 3.37



Konfigurasi bangunan pada square  
Gereja Blenduk.



2

Pola square yang dibentuk oleh dinding- dinding  
bangunan pada posisi ini ada transisi ruang untuk  
menuju ke ujung jalan yang lebih menyempit.

1

Pola square yang dibentuk oleh dinding- dinding  
Bangunan yang saling berdekatan dengan bentuk  
Irregular dan type bangunan gereja adalah type  
Freestanding.



3

Pola square yang dibentuk oleh dinding- dinding  
bangunan pada tengah square telah berubah  
.... menjadi taman kota.

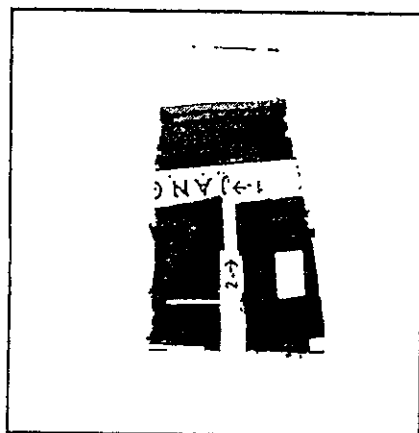


4

Pola square yang dibentuk oleh dinding- dinding  
Bangunan pada posisi ini juga ada transisi ruang  
Untuk menuju ke jalan yang lebih sempit.

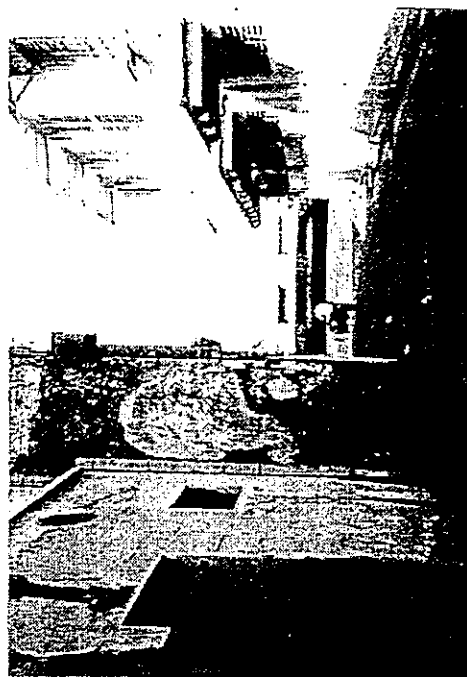
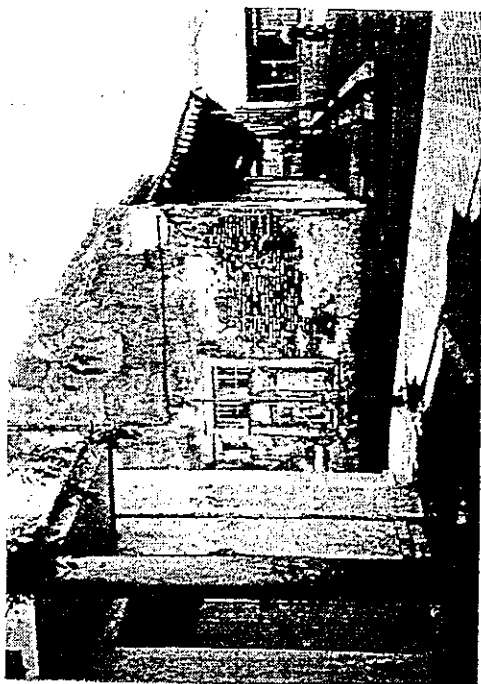


Gambar 3.38



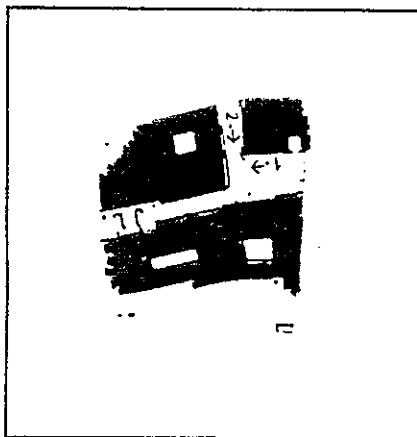
- 1 Pola pertigaan jalan yang dibuat patah dengan garis sempadan bangunan yang tidak sama, pola jalan melengkung dan menyempit.

Konfigurasi bangunan pada pertigaan jalan Kuliang dan Branjangan.

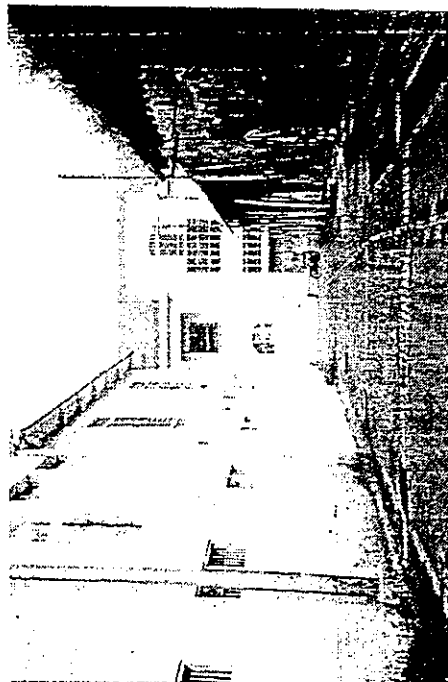
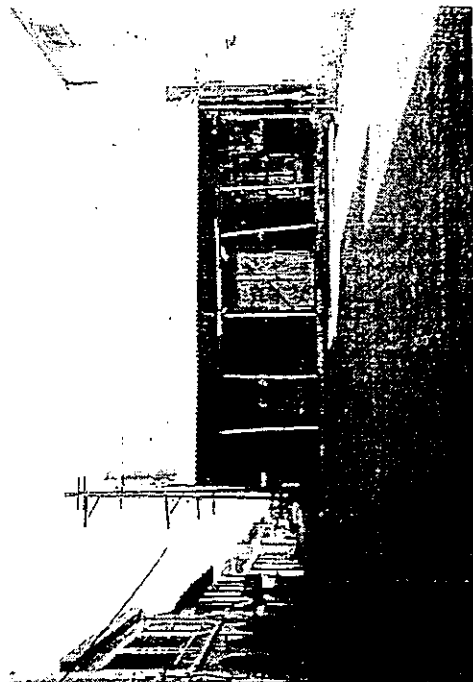


- 2 Pola jalan yang menyempit dengan cara garis sempadan bangunan yang tidak sama dan bangunan ujung jalan sebagai final stop, serta  $D/H \text{ jalan} < 1$ .

Gambar 3.39



Konfigurasi bangunan pada perempatan  
jalan Garuda, Branjangan sebelah utara  
dan Branjangan sebelah Selatan.

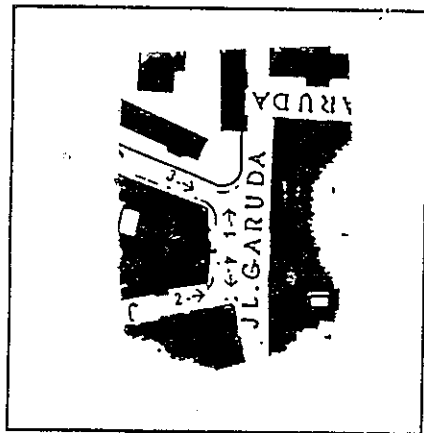


- 1 Pola perempatan jalan yang dibuat palahan dengan  
cara Garis sempadan bangunan dibuat tidak sama, pola  
Jalan melengkung dan agak melatir pada ujung  
Perempatan.

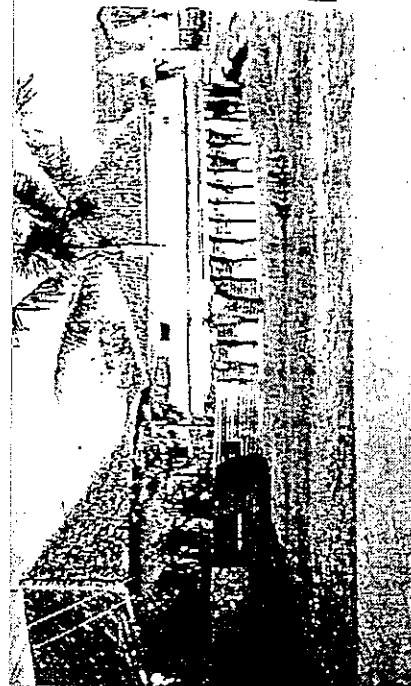
- 2 Pola jalan yang menyempit dengan cara garis  
sempadan bangunan yang tidak sama dan  
bangunan ujung jalan sebagai final stop.  
Ruang jalan dibentuk oleh dinding bangunan  
Yang saling berdempetan dan  $D/H < 1$ .

KARAKTERISTIK KONFIGURASI BANGUNAN PADA PERSIMPANGAN JALAN  
DI KOTA LAMA SEMARANG

Gambar 3.40



Konfigurasi bangunan pada pertigaan  
jalan Nori, merpati dan Garuda.



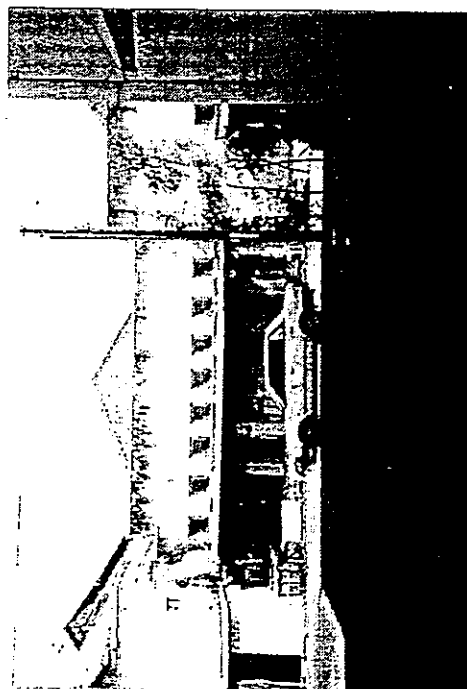
1

Square yang lebih kecil dibentuk oleh konfigurasi  
Bangunan yang dibuat patikan pada masing-  
masing pertigaan.



3

Pertigaan jalan dengan konfigurasi bangunan  
Yang dibuat patan dengan entrance bangunan  
Sebagai final stop.



2

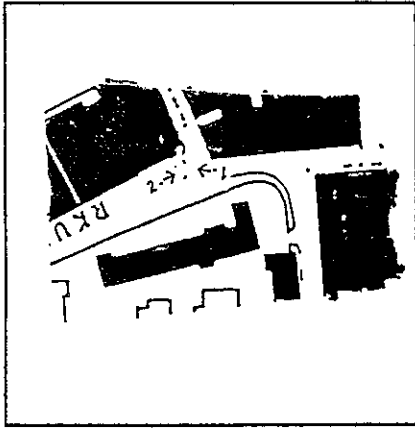
Pertigaan jalan dengan konfigurasi bangunan  
Yang dibuat patan dengan entrance bangunan  
Sebagai final stop.



4

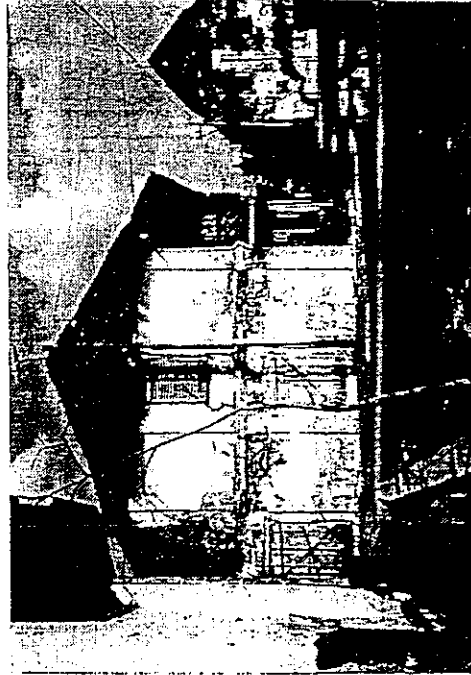
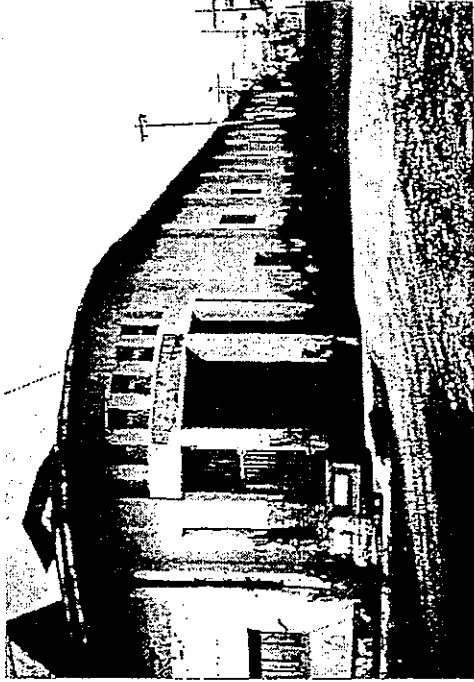
Pola pertigaan yang dibuat patan untuk membentuk  
Square yang kecil.

Gambar 3.41



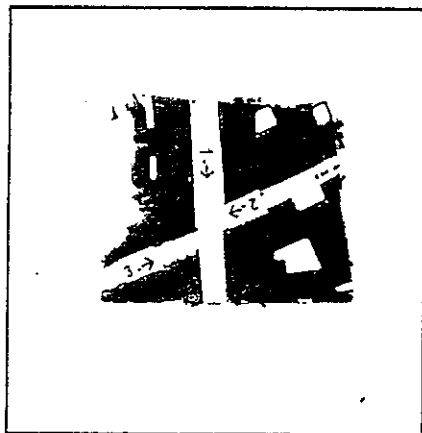
1 Peta petiangan jalan dengan entrance pada sudut jalan.

Konfigurasi bangunan pada perigaan jalan Kedasih dan Perhutut



2 Peta petiangan jalan yang dibuat telah dicapai Dengan Garis sempadan yang tidak sama menuju ke ujung jalan yang bervariasi, ada yang menyempit dan melebar.

Gambar 3.42

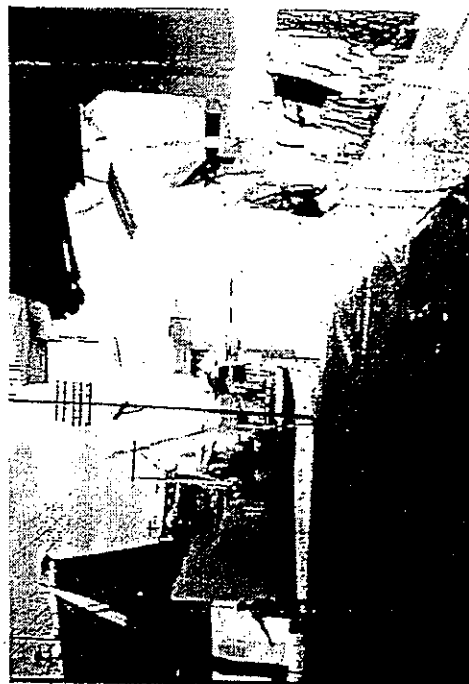
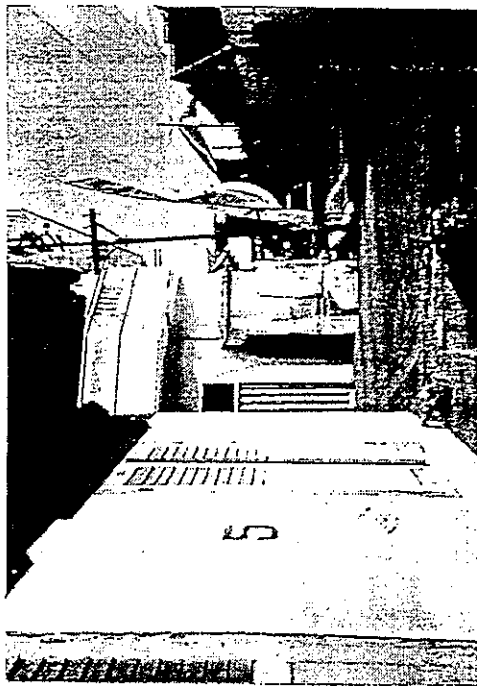


Konfigurasi bangunan pada perempatan  
jalan Kedasih.

1 Pola perempatan jalan yang dibuat palatiah  
dengan cara garis sempadan yang dibuat  
tidak sama.

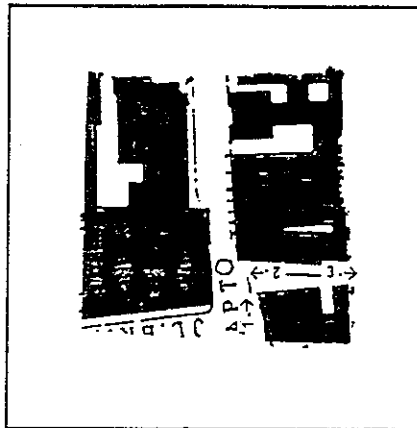


2 Pola perempatan jalan yang dibuat palatiah  
dengan cara garis sempadan yang dibuat  
tidak sama pola jalan menyempit pada ujung  
perempatan.

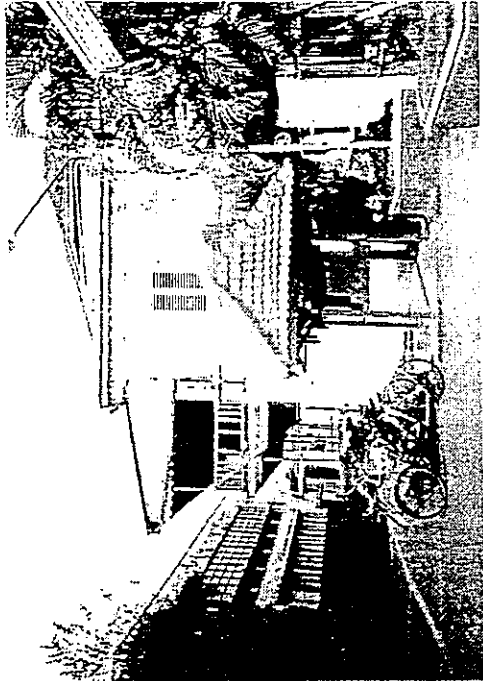


3 Pola perempatan jalan yang dibuat palatiah  
dengan cara garis sempadan yang dibuat  
tidak sama pola jalan menyempit pada ujung  
perempatan.

Gambar 3.43

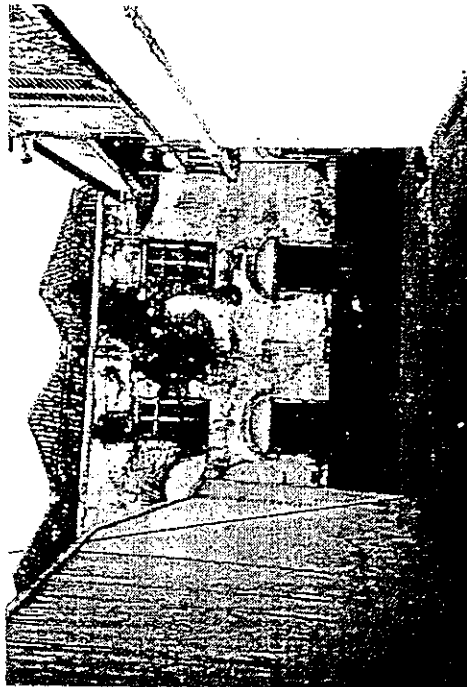


Konfigurasi bangunan pada perempatan  
jalan Lejten. Suprpto dan lorong ke  
jalan Kpodang.



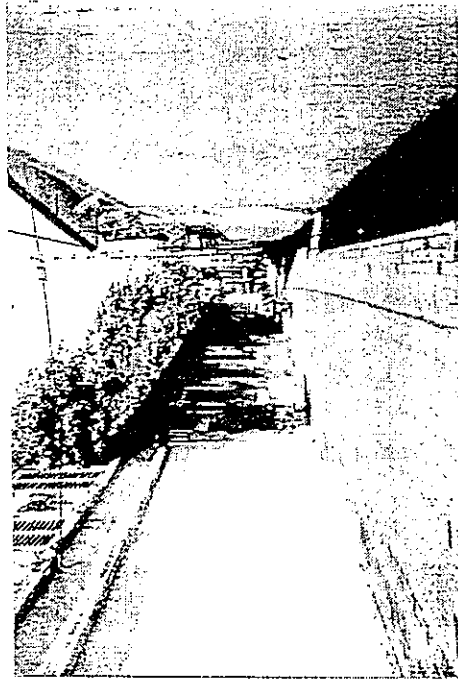
1

Pola perempatan jalan yang dibuat patok dengan  
Garis sempadan bangunan yang tidak sama, pola  
jalan melengkung dan menyempit.



2

Pola perempatan jalan dengan pola dari jalan  
Yang sempit menuju ke jalan yang lebih lebar.  
Dan bangunan pada ujung jalan sebagai final  
stop.

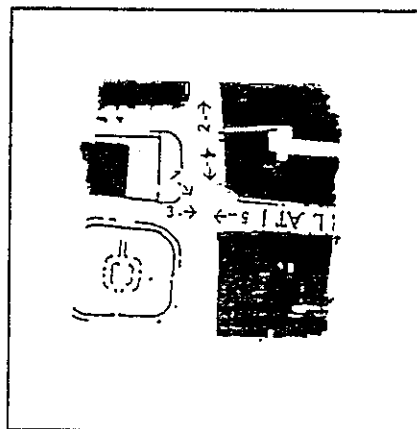


3

Pola lorong jalan yang dibuat menerus oleh  
dinding penghubung bangunan untuk mencapai  
kontinuitas visual dan pola jalan  $D/H < 1$ .

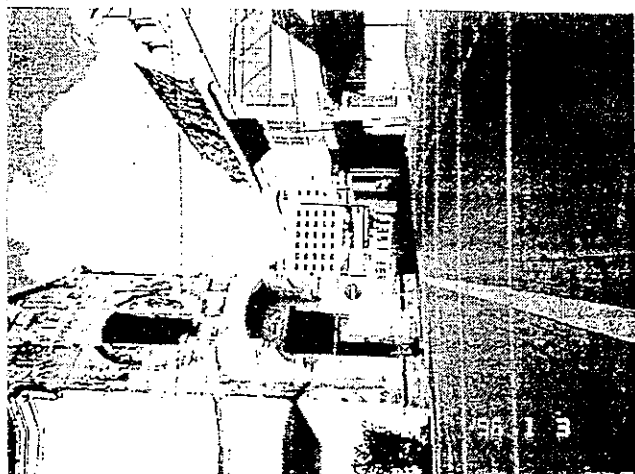
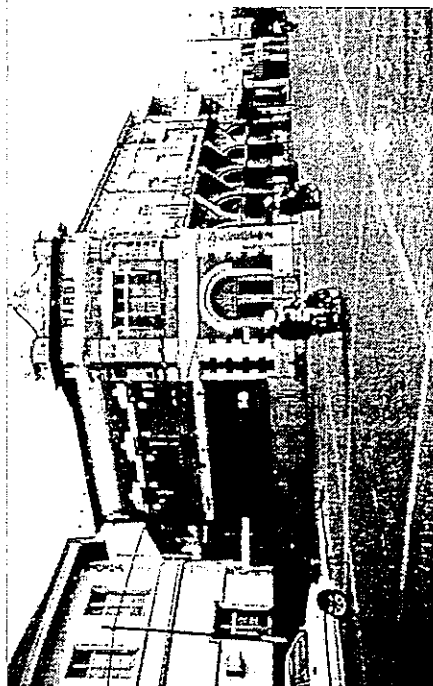
# KARAKTERISTIK KONFIGURASI BANGUNAN PADA PERSIMPANGAN JALAN DI KOTA LAMA SEMARANG

Gambar 3.44

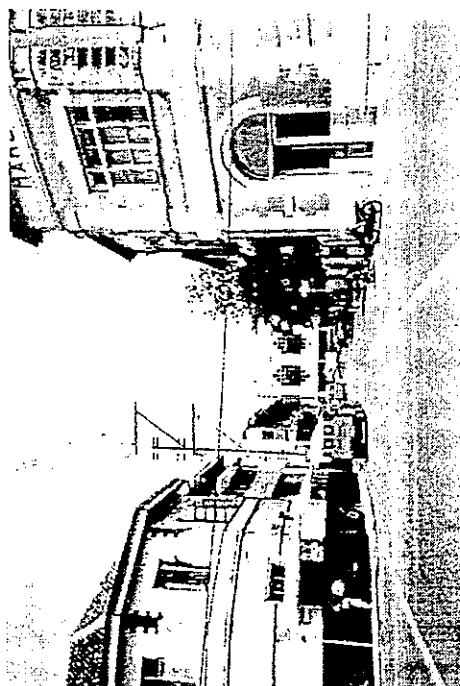


Konfigurasi bangunan pada pertigaan jalan Gelatik dan Lejen. Suprapto.

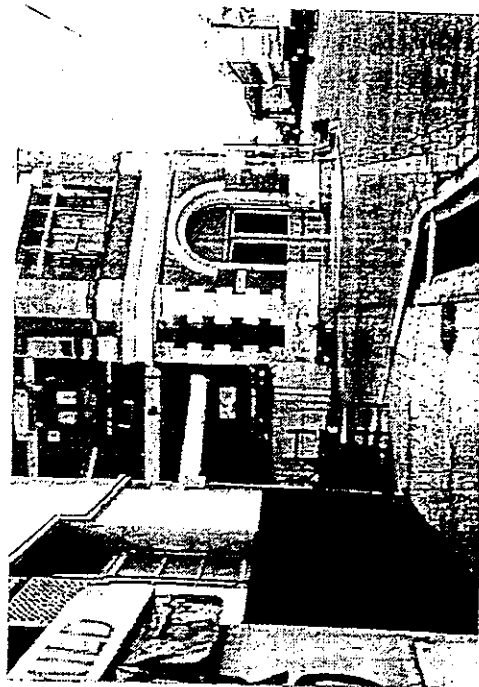
1 Entrance bangunan dan elemen entrance menarik pada sudut jalan sebagai unsur pengarah



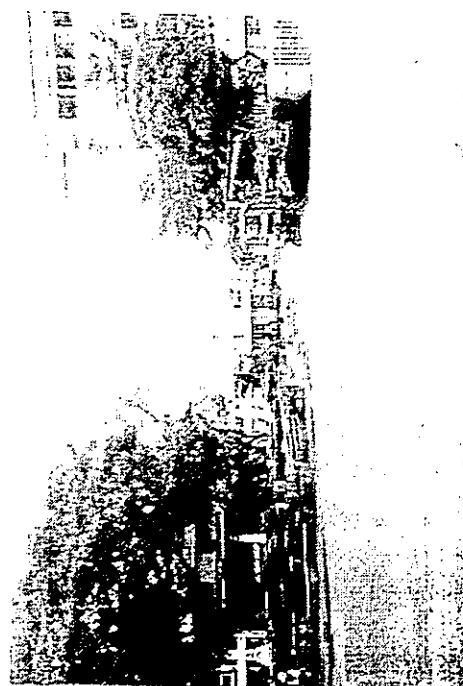
2 Entrance bangunan dan elemen entrance menarik pada sudut jalan sebagai unsur pengarah



3 Pola pertigaan jalan yang lurus dengan bangunan ujung sebagai final stop.



4 Konfigurasi bangunan pada pertigaan jalan yang dibuat patok dan garis simetris padan bangunan yang tidak sama.



5 Square yang sudah menjadi taman kota.

### 3.4. Kawasan Kota Lama Jakarta.

#### 3.4.1. Kota Kolonial ( Kota Benteng- 1743-1870 )

*Jan Pieterszoon Coen* yang tiba di mulut sungai Ciliwung tahun 1618 yang berpikir untuk membangun suatu pos militer Hindia Belanda. Perencanaan Benteng Batavia ini dibuat oleh *Coen* sendiri terbukti dari surat-menyuratnya dengan *Stadhoder van Heeren* XVII yang dipublikasikan oleh *Colenbrander* (1919). Yang menarik adalah bagaimana *Coen* sampai pada gagasan bentuk bangunan ini. Sementara ini, belum diketahui secara jelas pengaruh perancangan denah bangunan militer Eropa *Renaissance* pada Benteng Batavia ini ( A.Bagoes P.W, 1995 : 99 ).

Sebenarnya antara tahun 1618 dan 1620 ,Jayakarta masih berdiri dengan kepala daerahnya Pangeran Jayawikarta. Pangeran ini menurut catatan VOC masih memiliki kuta yang berupa tanggul berpalisade dengan pusatnya di keraton. Di sebelah timur alun-alun Jayakarta tinggal Patih Kiai Arya. Sedang di sebelah utara yang menuju pasar, terdapat tempat tinggal seorang pedagang Cina kaya raya, *Hoat Teng*.

Secara fisik , struktur Jayakarta merupakan negara yang dikelilingi tembok luar ( *kuta jaba* ) dan dalam ( *kuta dalem* ). Seperti halnya kota-kota pesisir Jawa lainnya, keraton ini berdiri di sebelah Selatan alun-alun dan masjid Agung berada di Barat dan pasar di utara alun-alun. Dengan jatuhnya Jayakarta oleh pasukan *J.P.Coen* pada tanggal 30 Mei 1619, maka benteng Jakarta kemudian diperluas dengan rancangan *Kasteel Batavia*. Dasar rancangan *Kasteel Batavia* ini bersumber dari gagasan yang pernah dikembangkan oleh arsitek *Wilhelm Gompert* dari *Welldorf* dan arsitek Italia *Alessandro Pasqualini* dari *Bologna* yang membangun puri *Hertog Willem V van Gulik* pada tahun 1538. Realisasi pembangunan benteng ini kemudian dipercepat setelah Sultan Agung dari Mataram (1613 - 1645 ) menyerang kedudukan pos Belanda pada tahun 1627.

Batavia sebagai kota kolonial Hindia Belanda menjadi mantap setelah bentengnya selesai dibangun tahun 1619. Sejak itulah markas besar perdagangan Timur Jauh VOC berada di Batavia hingga 1799. Di daerah mulut sungai Ciliwung terus berkembang permukiman untuk para serdadu VOC . Dari peta Jayakarta sekitar 1619 diperoleh keterangan bahwa VOC berusaha membangun jaringan jalan-jalan berparit dengan poros utama Utara - Selatan yang dikenal sebagai *Tijgersgracht* , sekarang Jalan Pos Jakarta Barat. Sementara tidak lebih dari 2 km dari kota

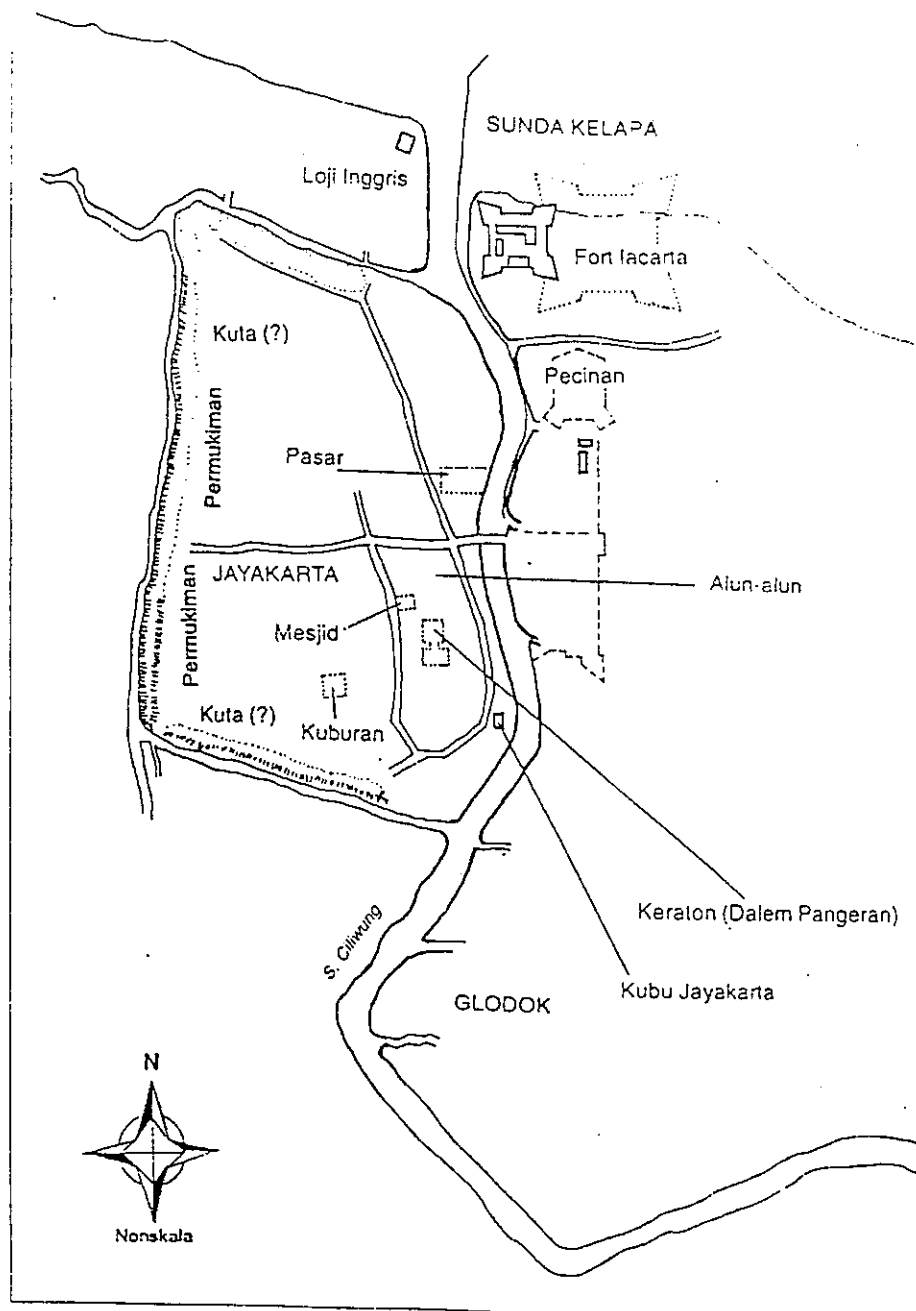


benteng yang disebut *Kasteel Batavia*, masih terdapat pusat kota Jayakarta dengan Dalem menghadap ke Utara.

Gambar Jayakarta 1618.

Sumber : van Diessen, 1989 ( Dalam A.Bagoes .P.W, Seni Bangunan dan Seni Bina Kota )

Gambar 3.45



Pada mulanya , *Kasteel batavia* didirikan dengan konstruksi pasangan batu bata dan batu kali. Nama Kasteel ini juga dikenal sebagai *Fort Iacarta* . Empat sudut tembak meriamnya dikenal dengan nama-nama : *Diamant* , *Saffier* , *Robijn* dan *Parel* . Tembok-tebok benteng ini terus diperkuat dari arah Barat dan Laut karena mengantisipasi serangan dari Sultan Agung. Perkembangan fisik kota benteng Batavia diteruskan ke Selatan dengan memberikan tembok pertahanan memanjang ke Timur sebagai antisipasi serangan Mataram berikutnya. Kemudian VOC membangun dinding kota Batavia dengan 15 sudut tembak meriam yang dilengkapi oleh fasilitas perbekalan amunisi dan markas tentara.

Kompleks Kasteel Batavia yang dirancang oleh Gubernur Jendral *van der Parra* (1761-1775 ) tidak seluruhnya terealisasi , karena faktor keuangan. Akhirnya pertahanan kota Batavia sendiri hanya dipusatkan dengan membangun suatu benteng yang dikenal sebagai benteng *Culemborg* yang sekarang dipakai untuk Museum Bahari. Nama ini diambil dari tempat kelahiran Gubernur Jendral *van Diemen* .

Pertumbuhan penting kota Batavia sejak 1645 ke pedalaman tidak bisa melupakan jasa seorang kapten Cina bernama *Phoa Bigam* yang membangun kanal yang dapat dilihat sekarang sepanjang jalan Majapahit, Hayam Wuruk dan Gajah Mada. Kanal ini digali atas inisiatif pimpinan Bigam tahun 1648 untuk memperlancar jalur kayu ke daerah pembuatan kapal dan sepanjang kanal ini berkembang pemukiman imigran Cina dan Eropa.

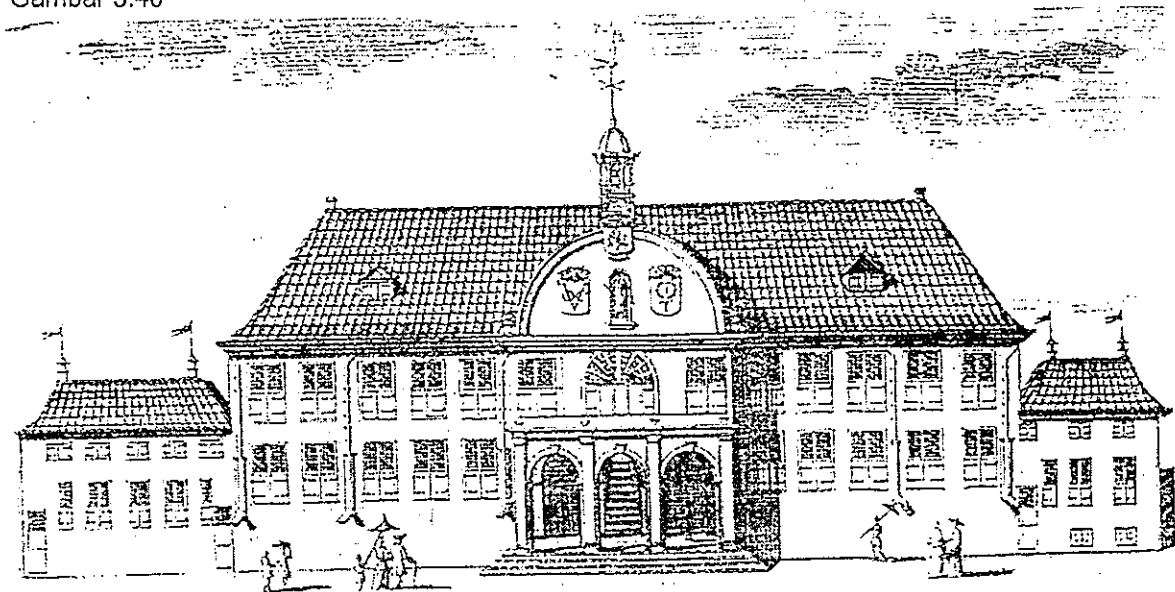
Karena citra buruk VOC dengan adanya pembunuhan massal terhadap orang Cina di halaman Balai Kota Batavia serta makin buruknya kondisi kota, maka banyak orang Eropa mulai keluar dari kawasan sekitar Sunda Kelapa ke daerah pedalaman yang lebih tinggi. Pemekaran fisik kota Batavia bermula dengan pembangunan beberapa tempat tinggal petinggi VOC dan saudagar Eropa lainnya di kawasan Jakarta Kota sekarang.

Bangunan-bangunan yang mempunyai peran penting dalam peristiwa-peristiwa di Batavia pada abad XVIII adalah *Stadhuis* yang selesai dibangun pada tahun 1712, sekarang digunakan sebagai Museum Fatahillah dan Taman Fatahillah. Semula gedung tersebut adalah pusat pemerintahan VOC sekaligus markas besar pasukannya. Dilengkapi dengan penjara, air pelataran *Stadhuis* yang berfungsi sebagai pengadilan terbuka untuk menghukum pelanggar aturan VOC. Bangunan Gereja Belanda Lama (1640) atau "*Kruiskerk* " dan kemudian diganti dengan Gereja Baru dan sekarang kaplingnya dipakai untuk Museum Wayang yang terletak di samping Balai kota Batavia. Lapangan terbuka (square ) di depan Balai Kota adalah tempat untuk melaksanakan

hukuman mati bagi para pelanggar hukum dengan cara memenggal kepala di depan masyarakat yang berkumpul di tempat itu serta disaksikan oleh para hakim di ruangan lantai di atas kanopi pintu masuk .Pelaksanaan hukuman dilaksanakan setelah lonceng di puncak menara gedung dibunyikan untuk ke tiga kalinya.

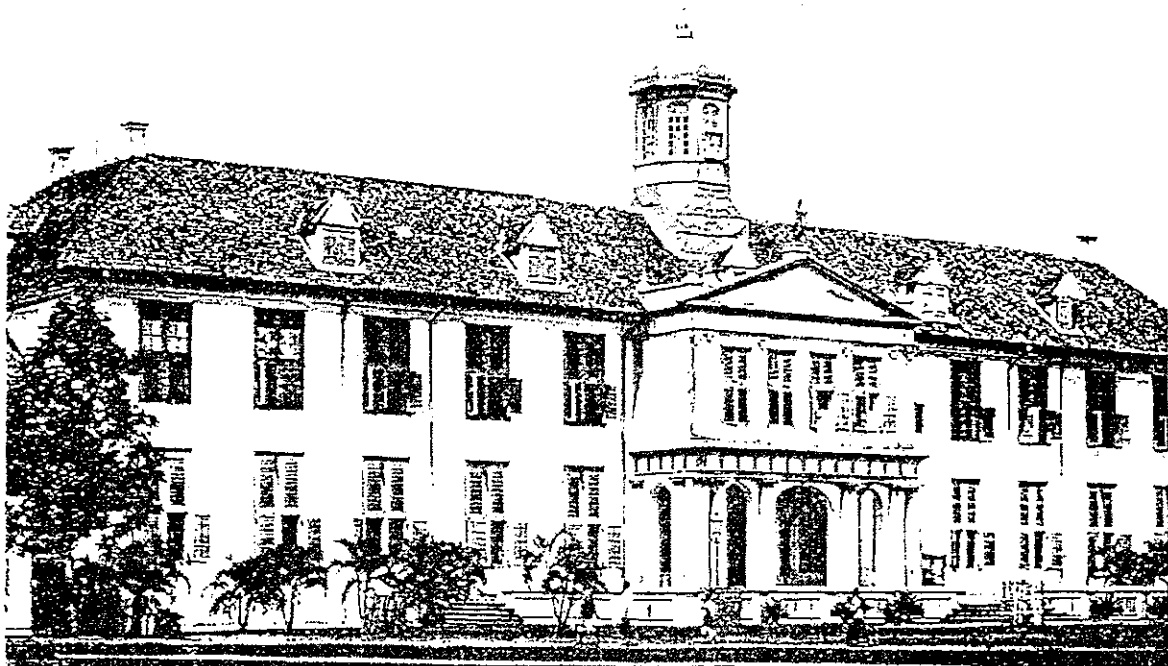
Gambar Balai Kota Batavia setelah selesai dibangun tahun 1712  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 46

Gambar 3.46

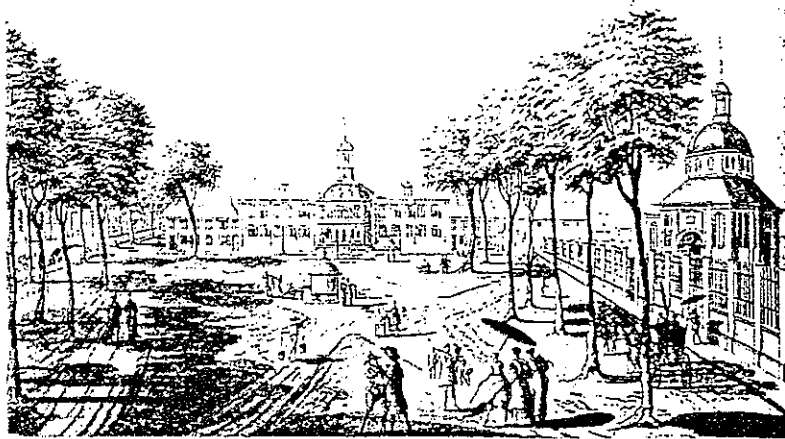


Gambar 3.47

Gambar Balai Kota Batavia (Stadhuis) diambil pada masa sebelum PD.II  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 47

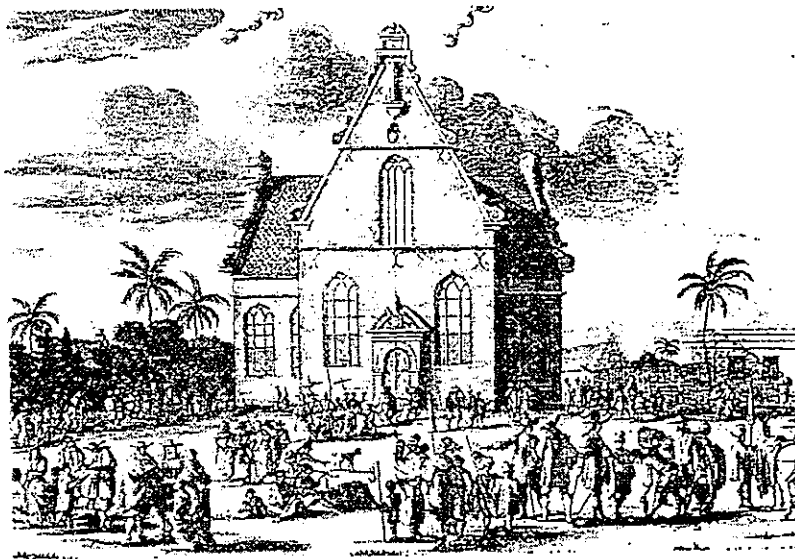


Gambar Alun-alun di depan Balai Kota pada pertengahan abad ke-18 , di sebelah kanan tampak Gereja Belanda Baru (kavling sekarang ditempati oleh Museum Wayang) .Orang berkerumun dekat bangunan bundar yang kecil di tengah alun-alun,mengambil air minum. Di sebelah kiri Balai Kota tercapat *Tijgersgracht* ( Kali Macan), jalan elite masa abad ke-17 .  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 92



Gambar 3.49

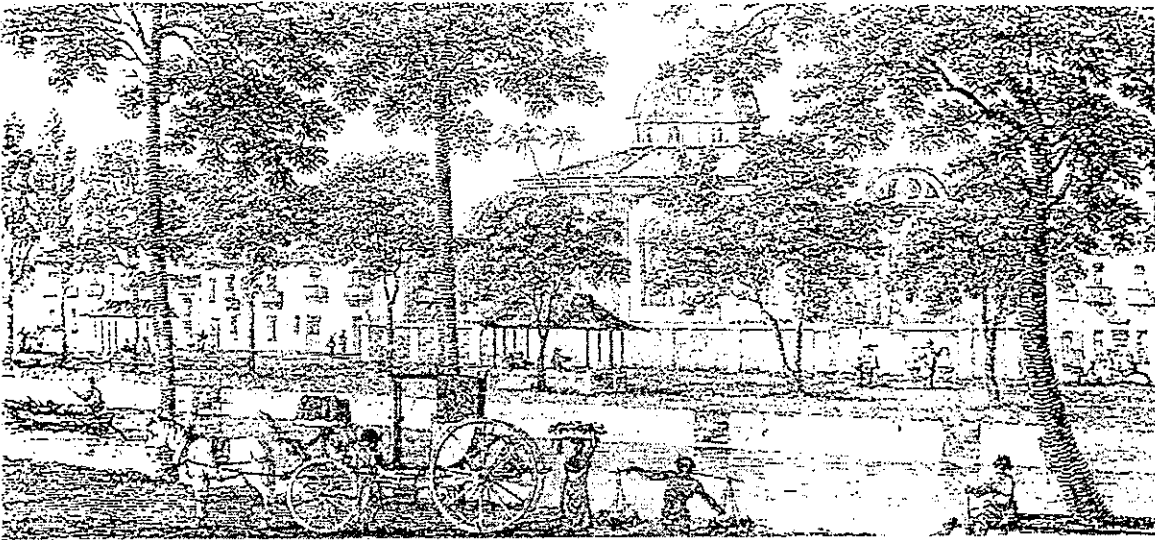
Gambar Gereja Belanda Lama atau *Kruiskerk* ,karena denah dasarnya membentuk salib( = ktruis ), pernah berdiri di tempat Museum Wayang sekarang , antara tahun 1640 – 1732.Kemudian diganti dengan Gereja Belanda Baru.  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 93



### Gambar 3.50

200

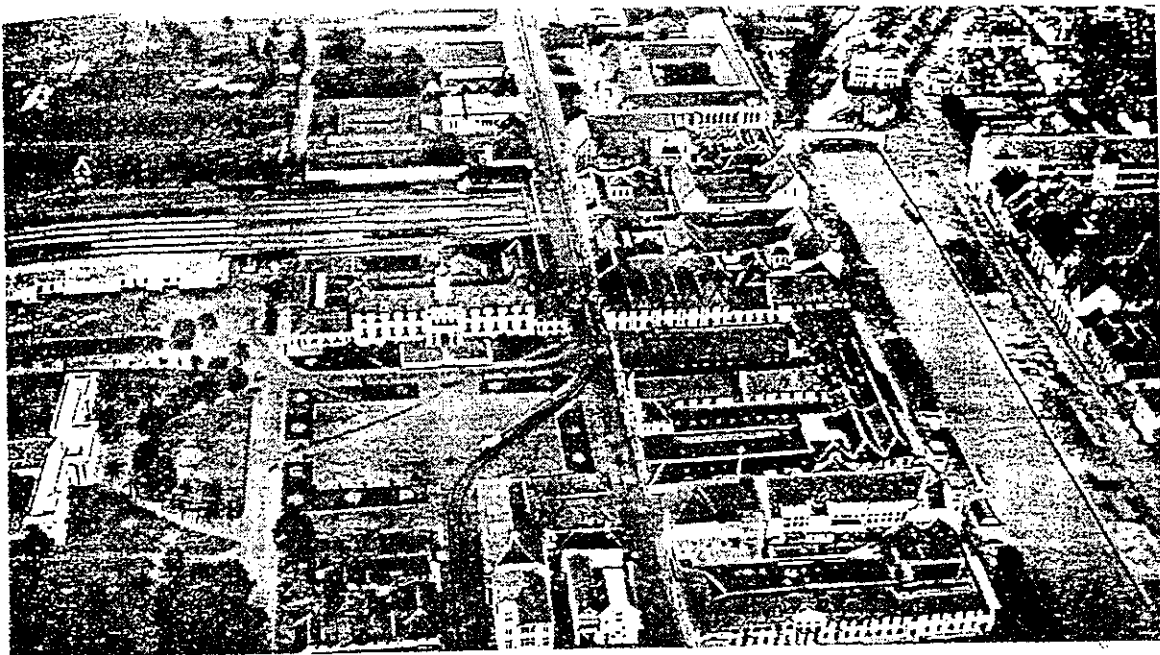
Gambar Gereja Belanda Baru ( 1736 – 1808 ) dilihat dari Kali Besar.  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 95



Gambar Balai Kota Batavia pada akhir tahun 1920 ,sewaktu berfungsi sebagai Gubernuran Propinsi Jawa Barat. Tampak Kali Besar dengan Toko Merah, Pintoe Ketjil, Bank Indonesia ( waktu itu *Javasche Bank* ), Museum Wayang ( waktu itu kantor dan gudang *Geo Wehry* ),Café Batavia . Halaman luas di depan Balai Kota dilewati Trem listrik jurusan Meester – Kota, Balai Seni Rupa , dan Stasiun Kota di muka Bank Exim belum dibangun.

Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 107

### Gambar 3.51



### Gambar 3.52

Gambar Benteng Batavia tahun 1650  
Sumber : A Heuken, S.J, 1997: 53

201

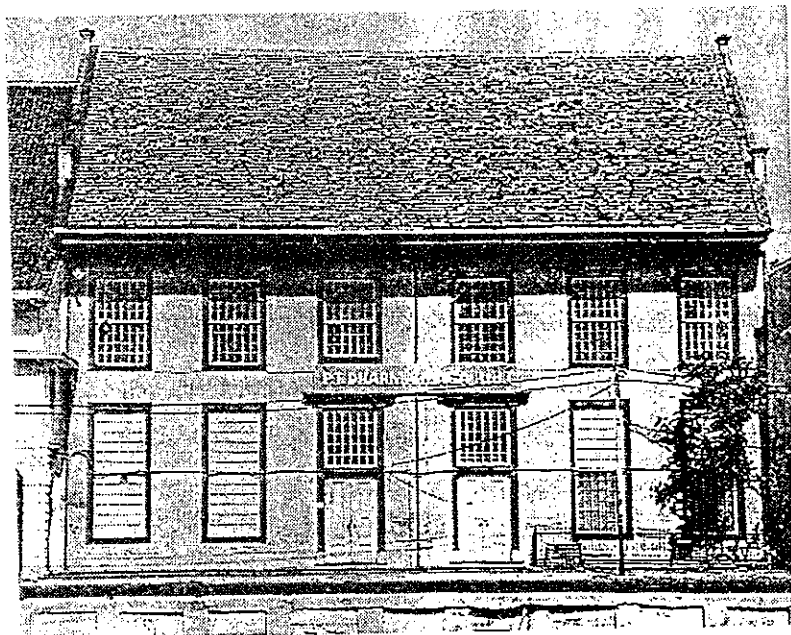


- A. Benteng tua atau *Kasteel Batavia* (sekarang Jl. Tongkol)
- B. Balai Kota kedua (diganti pada tahun 1710 oleh Balai sekarang)
- C. Gereja Belanda tua (tempatny sekarang digunakan oleh Museum Wayang)
- D. Kubu Culemborg (sejak 1839 dengan Menara Syahbandar)
- E. Benteng Zeeburg
- F. Galangan kapal
- G. Rumahsakit kota (sekarang Bank Indonesia)
- H. Daerah pinggiran selatan di luar tembok kota, yakni daerah antara Jl. Asemka. Jembatan Batu dan Pusat Pertokoan Glodok.
- I. Ciliwung atau Kali Besar

Di tepi Kali Besar sudah banyak bangunan-bangunan pemukiman Belanda yang dibangun di antaranya Rumah Koppel yang terkenal dengan Toko Merah ,yang dibangun pada tahun 1730, dan rumah-rumah niaga yang lain yang dibangun pada abad ke 18 dan awal abad ke 19.

Gambar Toko Merah  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 80 dan 106

Gambar 3.53



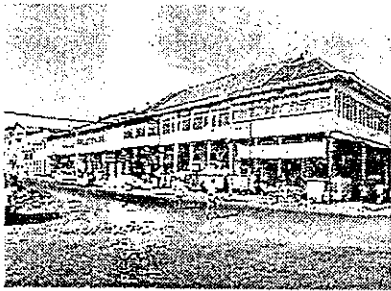
*Toko Merah* mungkin dibangun sekitar tahun 1730 dan didiami oleh anggota Dewan Hindia *von Imhoff*, yang kemudian diangkat menjadi gubernur-jenderal. Inilah rumah mewah terbesar dari abad ke-18 di dalam Kota, yang kini masih dalam keadaan terpelihara baik.

Gambar 3.54

Gambar rumah abad ke -18 di Kali Besar, yang pernah dihuni oleh *Baron Fr.von Wurmb* , sekretaris pertama *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*.  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 104



Gambar deretan kantor niaga di Kali Besar Barat yang dibangun pada awal abad ke-19.  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 110



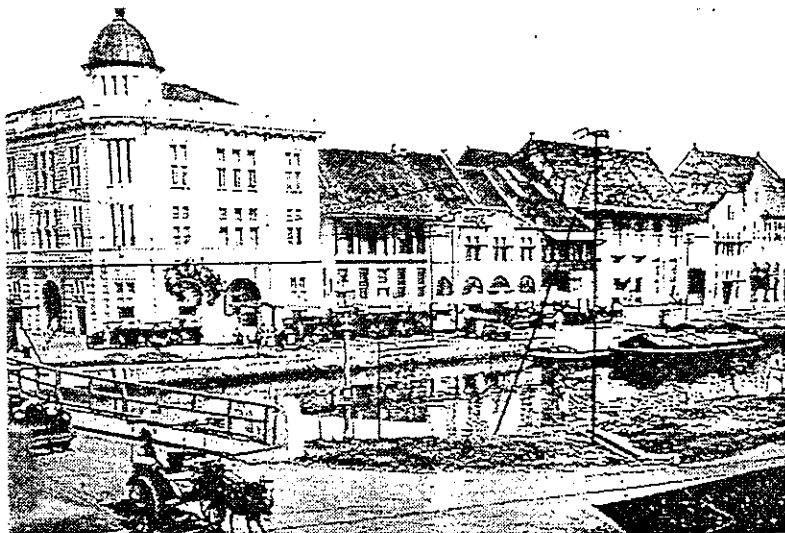
Deretan kantor niaga di Kali Besar Barat yang dibangun pada awal abad ke-19. Perhatikanlah orang dari berbagai bangsa yang berurusan satu sama lain di muka rumah. - Lukisan dibuat oleh *E. Hardouin* pada tahun 40-an abad ke-19. Foto diambil pada tahun 80-an abad ke-20. - Kurang lebih di tempat ini pernah berdiri Kraton Pangeran Jayakarta, sampai tahun 1619:



## Gambar 3.56

Gambar Kali Besar Barat beberapa dasa warsa yang lalu. Kita lihat bangunan abad ke-18 yang sekarang ditempati oleh *Chartered Bank*.  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997: 103

Kali Besar beberapa dasa warsa yang lalu. Kita lihat bangunan abad ke-18 yang sekarang ditempati oleh *Chartered Bank* (rumah kedua dari pojok kiri). Rumah ini pernah dihuni *Baron von Wurm(b)*. - Tiga rumah ke kanan tampak rumah yang disebut *Toko Merah*.



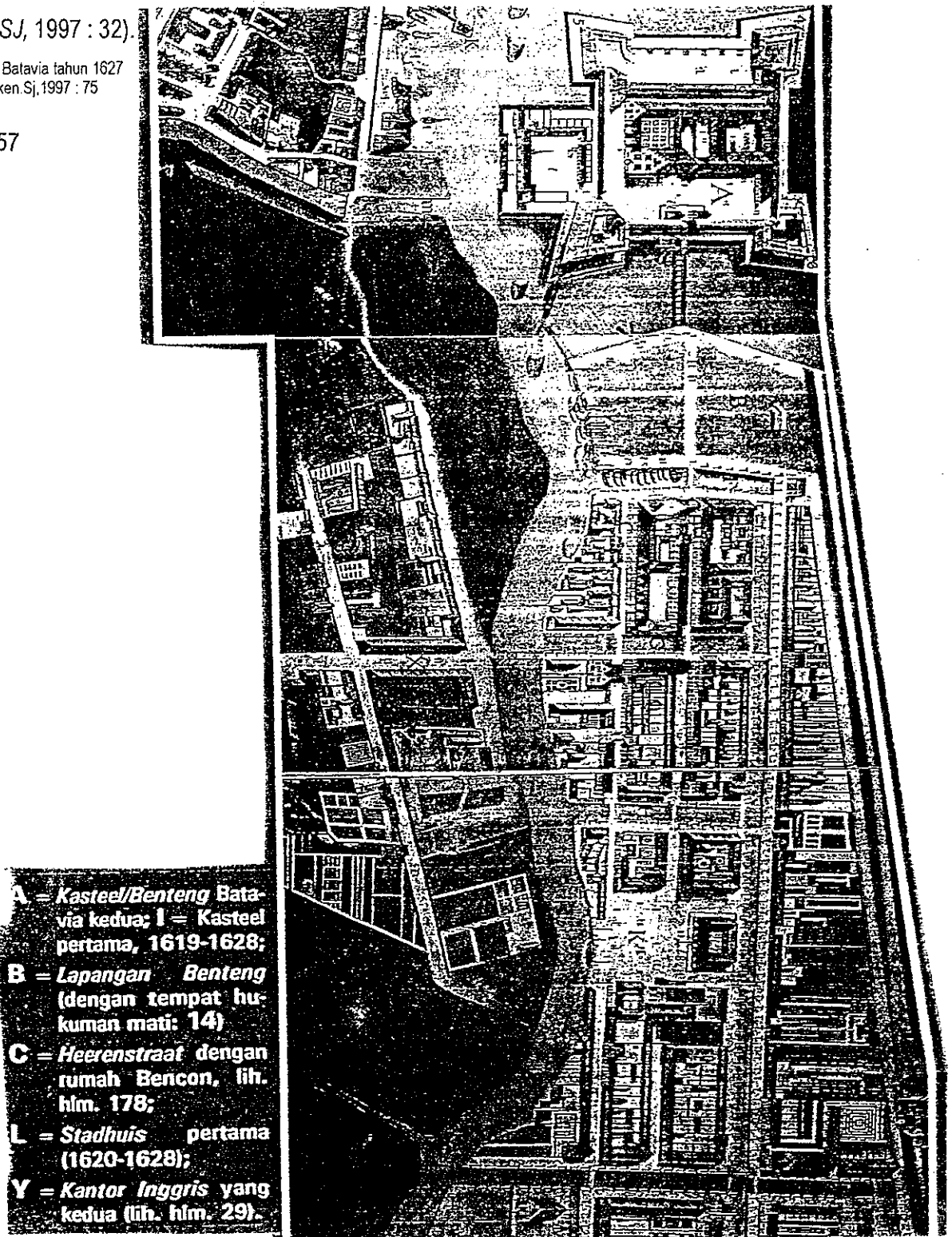


Perubahan bangunan yang penting pada masa akhir VOC sekitar 1799 adalah dipindahkannya pusat kekuasaan dari kawasan kota ke kawasan *Parade Plaats* atau Lapangan Banteng karena ditaklukkan oleh Inggris, bersamaan dengan runtuhnya kekuasaan VOC Daendels memerintahkan kepada perwiranya *Mayor Schultze* untuk memusnahkan benteng Batavia dan gereja Belanda di pusat kota batavia. Benteng I ( Kasteel Batavia) yang terletak di utara menghadap dilaut dibongkar, dan didirikan lagi Benteng II yang didirikan kearah Timur dari Benteng I, namun Benteng inipun dibongkar oleh *Daendels* pada tahun 1809 ,supaya jangan jatuh ke tangan Inggris, dan puing-puing benteng diratakan dengan tanah sama sekali pada tahun 1835.

(A.Heuken.SJ, 1997 : 32).

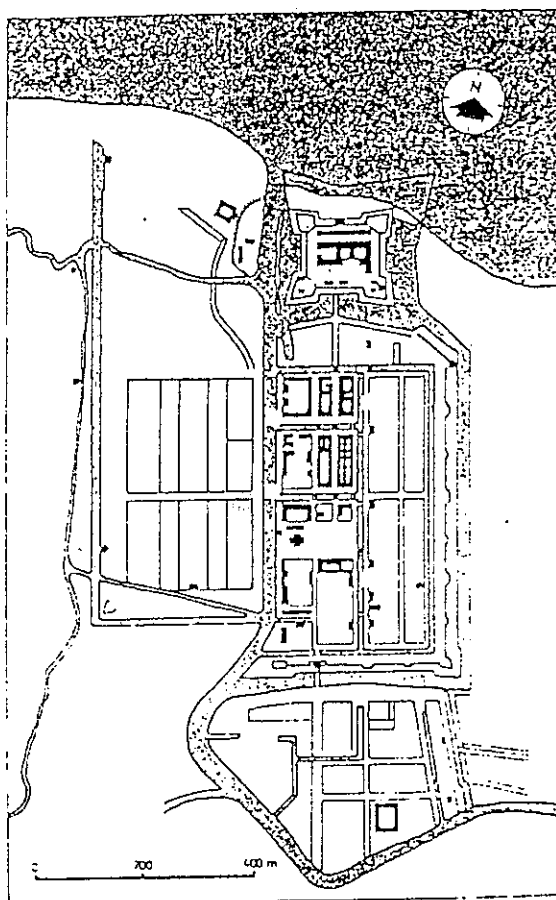
Gambar Benteng Batavia tahun 1627  
Sumber : A.Heuken.Sj,1997 : 75

Gambar 3.57



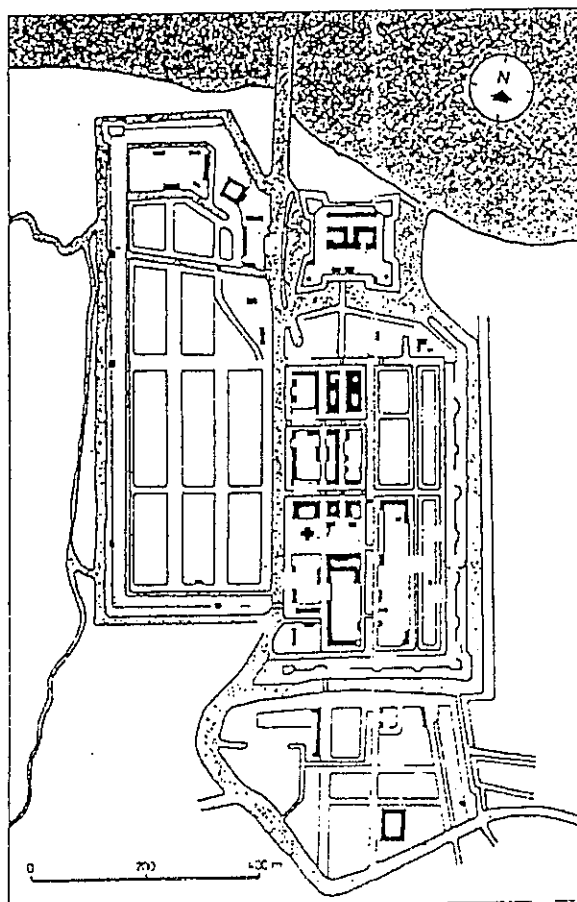
Gambar 3.58

Gambar Benteng Batavia tahun 1632  
 Sumber : J.R. van Diessen ,1989 :35 ,dalam Bagoes, 1995 :104)

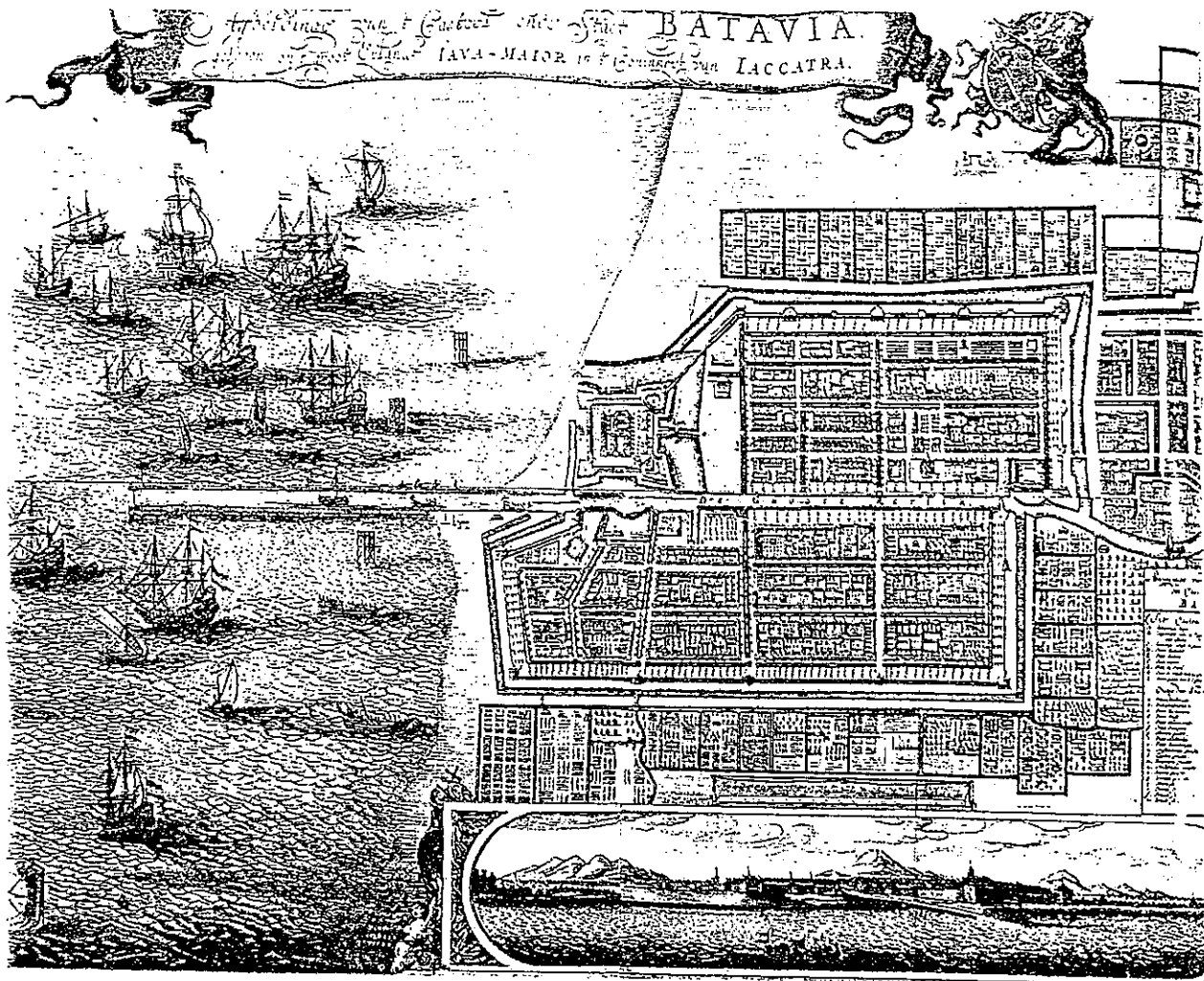


Gambar 3.59

Gambar Benteng Batavia tahun 1635  
 Sumber : J.R. van Diessen ,1989 :35 ,dalam Bagoes, 1995 :104)



Gambar Benteng Batavia tahun 1650  
 Sumber : A. Heuken SJ, 1997: 53



Peta di atas ini digambar oleh *Cl. de Jonghe* di Amsterdam k.l. pada tahun 1650. Perhatikanlah dasar tata-letak Kota yang masih berlaku sampai kini, dekatnya *Kasteel* dengan pantai, tanah lapang antara *Kasteel* dan Kota (yang disebut juga *Galgenveld*) yang masih kosong, *Galangan Kapal* di seberang benteng dan rumah-rumah besar dalam kebun luas di sebelah utara *Jl. Pangeran Jayakarta*.

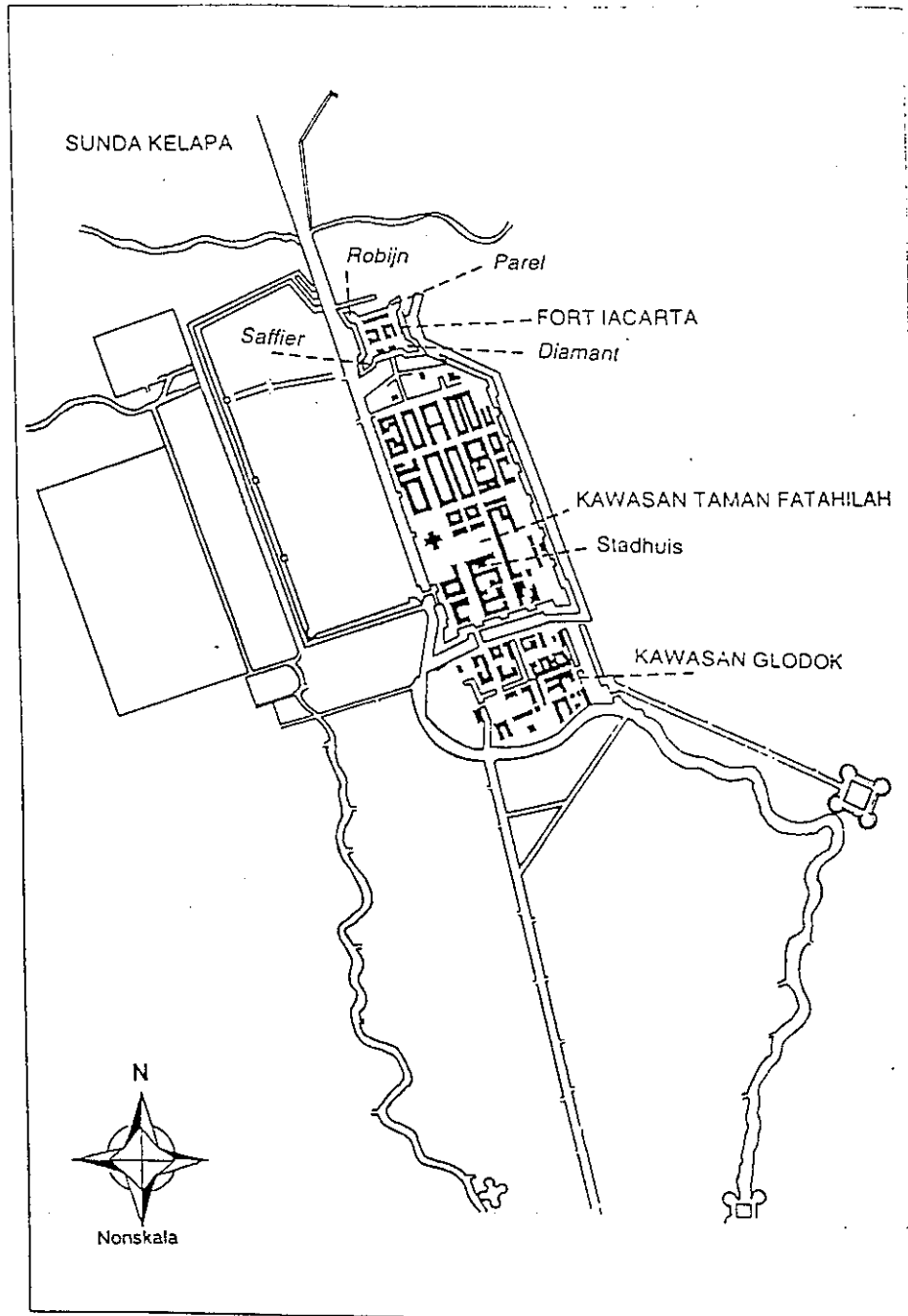
– Perhatikanlah lambang Batavia yang dipegang seekor singa, lukisan Batavia dipandang dari laut dengan *Gunung Salak* dan *Megamendung* di latar-belakangnya. Tampak dengan jelas kubu *Zeeburg*, *Kasteel* serta *Galangan Kapal* di seberangnya

Gambar 3.61

Gambar Benteng Batavia tahun 1650 - 1733

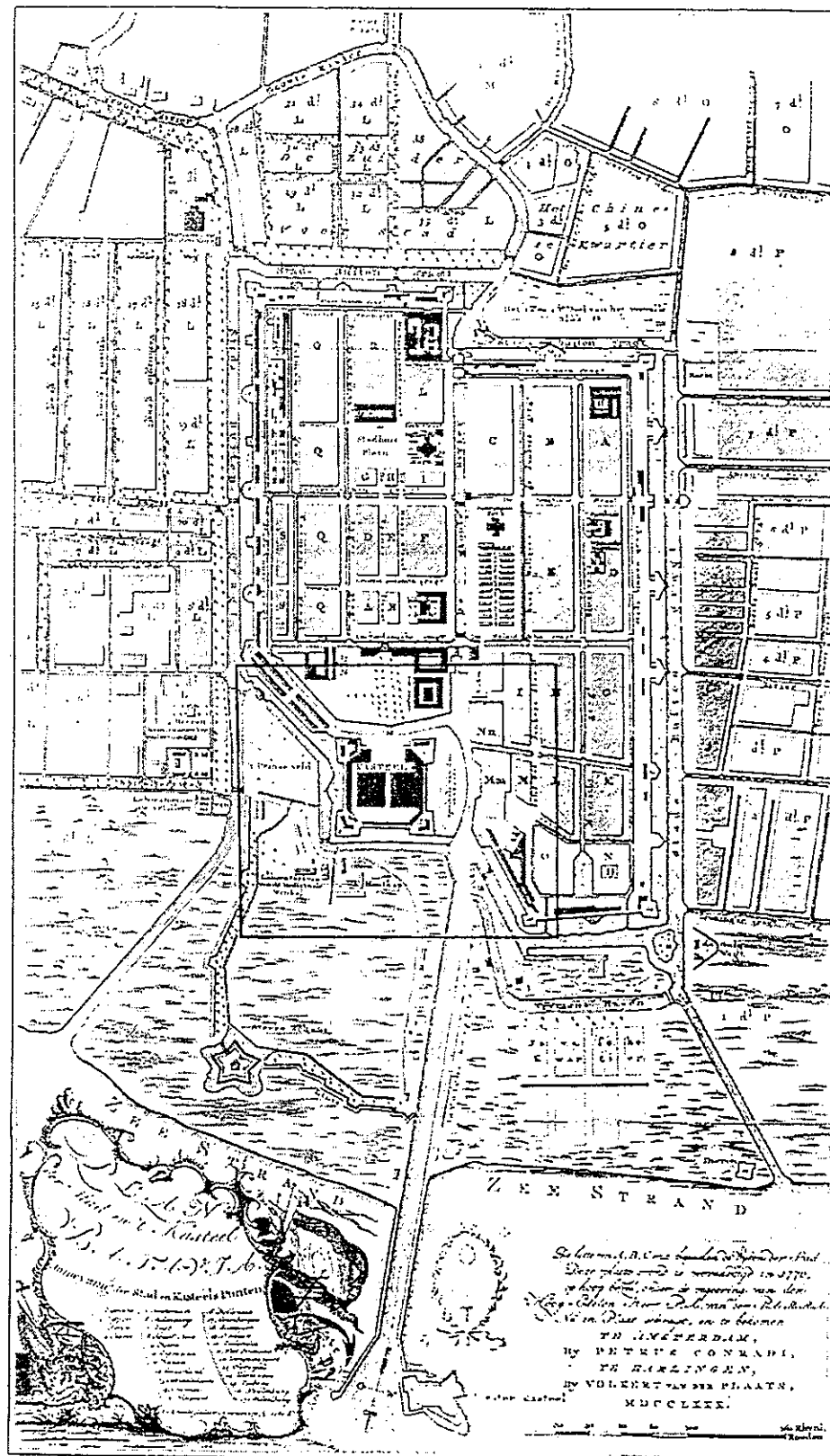
Sumber : J.R. van Diessen, 1989 :35, dalam Bagoes, 1995 :104)

207



peta kota serta benteng Batavia (1780), yang digambar menurut peta C.A. von Luepken dari tahun 1764.

Peta Kota Batavia ini diterbitkan pada tahun 1780 atas perintah Gubernur Jenderal van der Parra. Arah utara di bawah! Dengan mudah dapat kita temukan lokasi Balai Kota, Roa Malacca, gudang-gudang pada tembok sebelah timur antara Benteng dan Kubu no. 5 (Kubu Amsterdam). Jembatan Sassen dan Gereja Portugis di luar tembok' maupun Gang Ribal (35). Semuanya masih ada di tempatnya sampai hari ini.



### 3.4.2. Perkembangan Kota Setelah Benteng Runtuh (1870-1940 ).

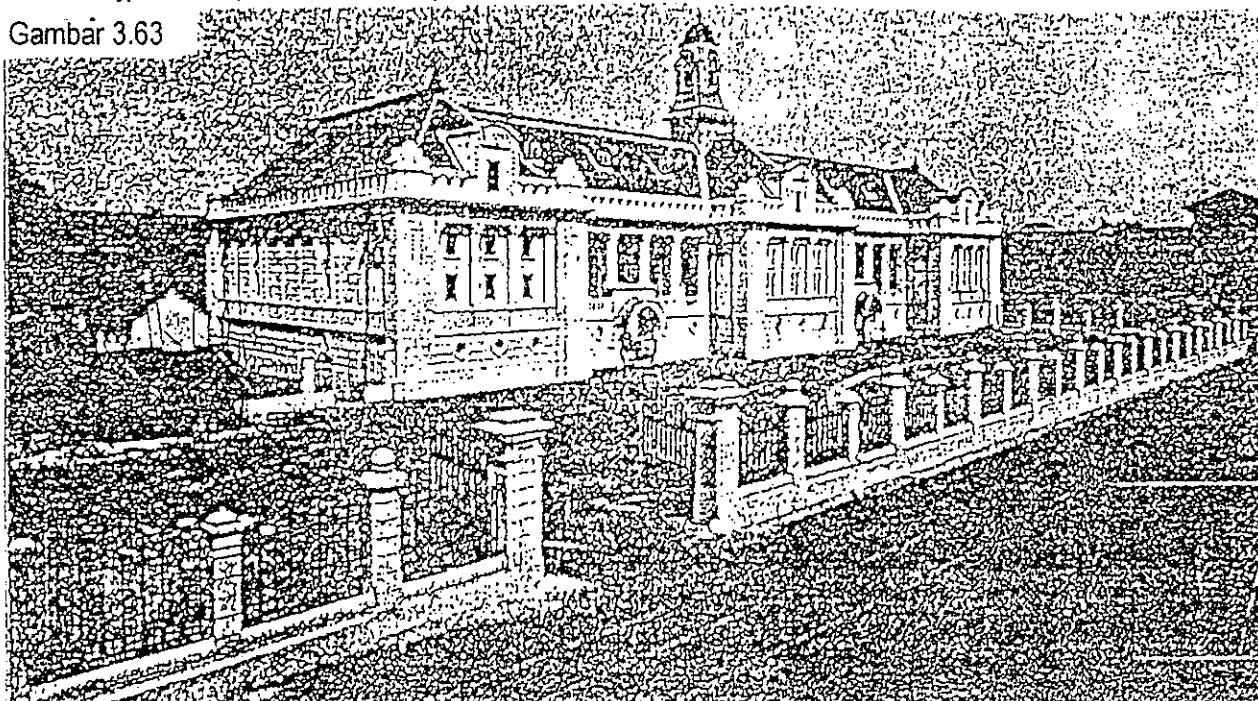
Kota Batavia yang lama tidak begitu luas. Dahulu Kota dikelilingi oleh tembok dan parit. Luasnya dari daerah sekitar Menara Syahbandar di Pasar Ikan sampai jalan Asemka- jalan Jembatan Baru sekarang. Rupanya rencana kota Batavia berdasarkan denah *kota ideal* ,yang dirancang oleh *Simon Stevin* atas permintaan dewan pemerintah VOC di Belanda ( 1618 ). Pusatnya adalah bekas Balai Kota Batavia yang sekarang dipakai sebagai Museum Sejarah Jakarta dan berdekatan dengan Gereja Lama Belanda (sekarang kaplingnya dipakai sebagai Museum Wayang yang dibangun pada tahun 1912). Di sebelah Utara Balai Kota ,juga terdapat bangunan bekas kantor pengadilan yang dibangun pada tahun 1870 dan sampai sekarang dipakai sebagai gedung Balai Seni Rupa. ( *A.Heuken.SJ,1997 : 91*)

Sejak tahun 1870 semakin banyak perusahaan niaga yang berkantor di Kali Besar dan sebagian besar berdiri sampai kini. Banyaknya pembangunan kantor pada masa itu sejalan berkembangnya kegiatan perdagangan Belanda di Indonesia, dengan Biro Konsultan Belanda seperti *ED.Cuypers dan Hulswit, Batavia* banyak berkiprah dalam perencanaan gedung di wilayah ini yaitu gedung *Javasche Bank* yang dibangun pada tahun 1900, gedung *Chartered Bank of India Australia and China* ,gedung bank *The Hongkong and Shanghai banking Corporation* yang dibangun pada tahun 1910-1911dan gedung kantor milik perusahaan Belanda bernama *WEHA (West Java Handel Maatshappij)* yang dibangun pada tahun 1930 terletak di sisi Utara Taman Fatahillah juga dirancang oleh Biro ini . (Yulianto.S,1993:138). Selain itu hasil karya Biro Perencana yang lain seperti *AIA ( Algemeen Ingenieurs en Architecten )* adalah di antaranya gedung kantor Firma *Geo Wehry & Co* di jalan Kunir dan Stasiun Kota.

Gambar Kantor *Javasche Bank* Batavia pada tahun 1935 , terlihat di sisni jarak antar bangunan masih berjauhan dan masih ada open space di depan bangunan. Dan berpagar.

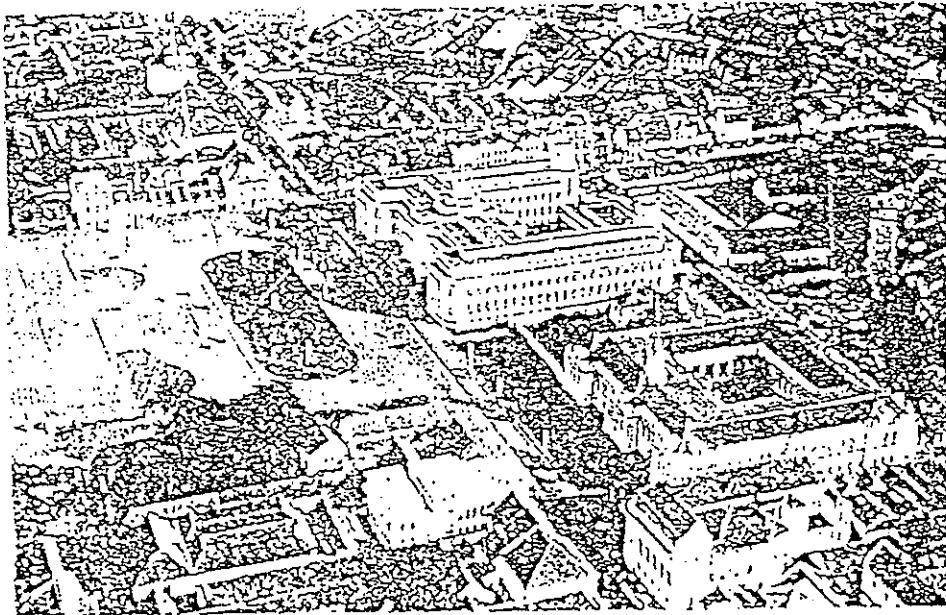
Sumber : *Cuypers- Hulswit, 1935 dalam Yulianto S, 1993 :153*

Gambar 3.63



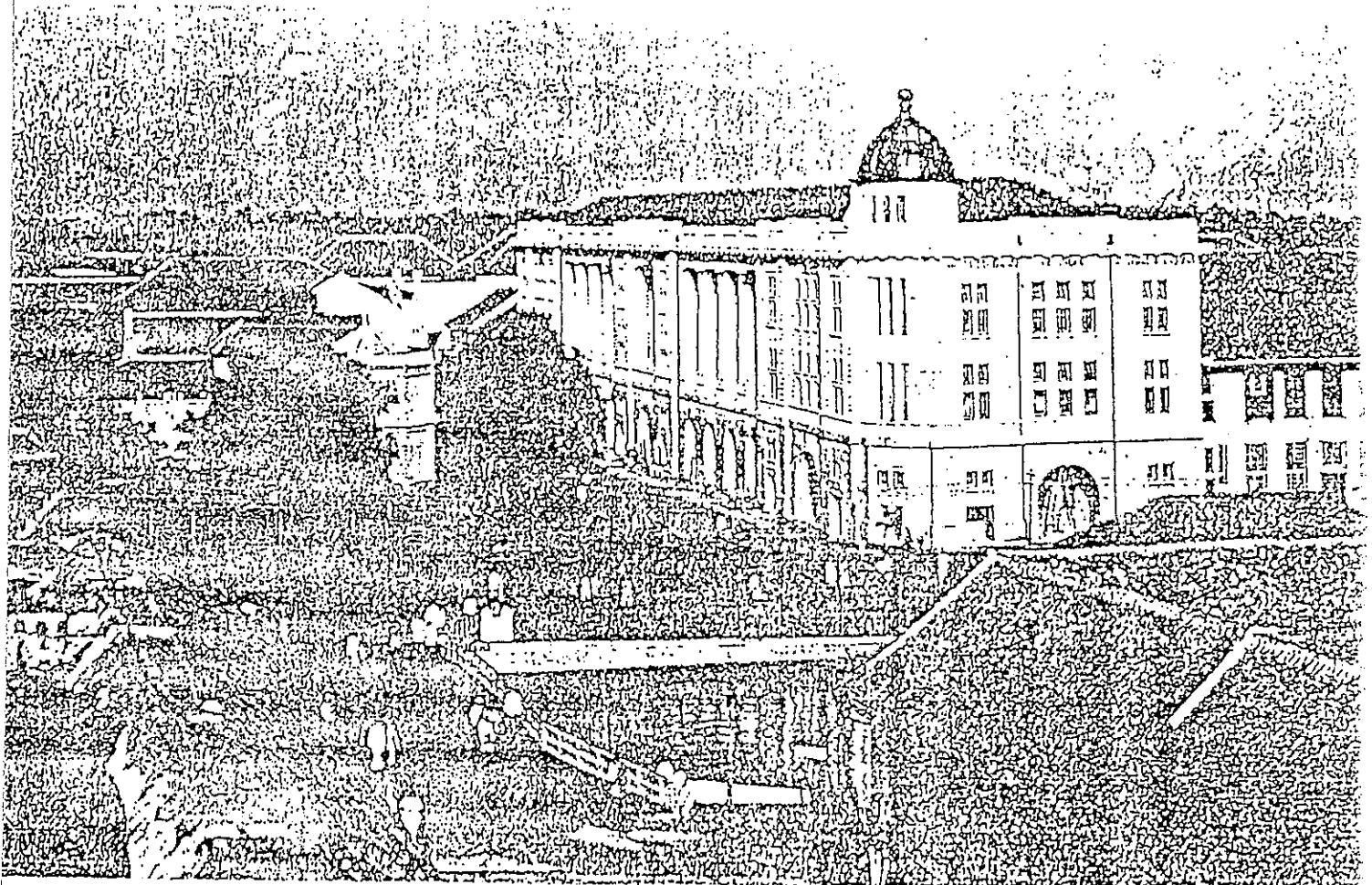
Gambar 3.64

Gambar tampak dari atas situasi Square di depan Stasiun Kota Jakarta, di sebelah kanan tampak Javasche Bank Batavia  
 Sumber : Hoogenberk, 1941 dalam Yulianto, S, 1993 : 155



Gambar 3.65

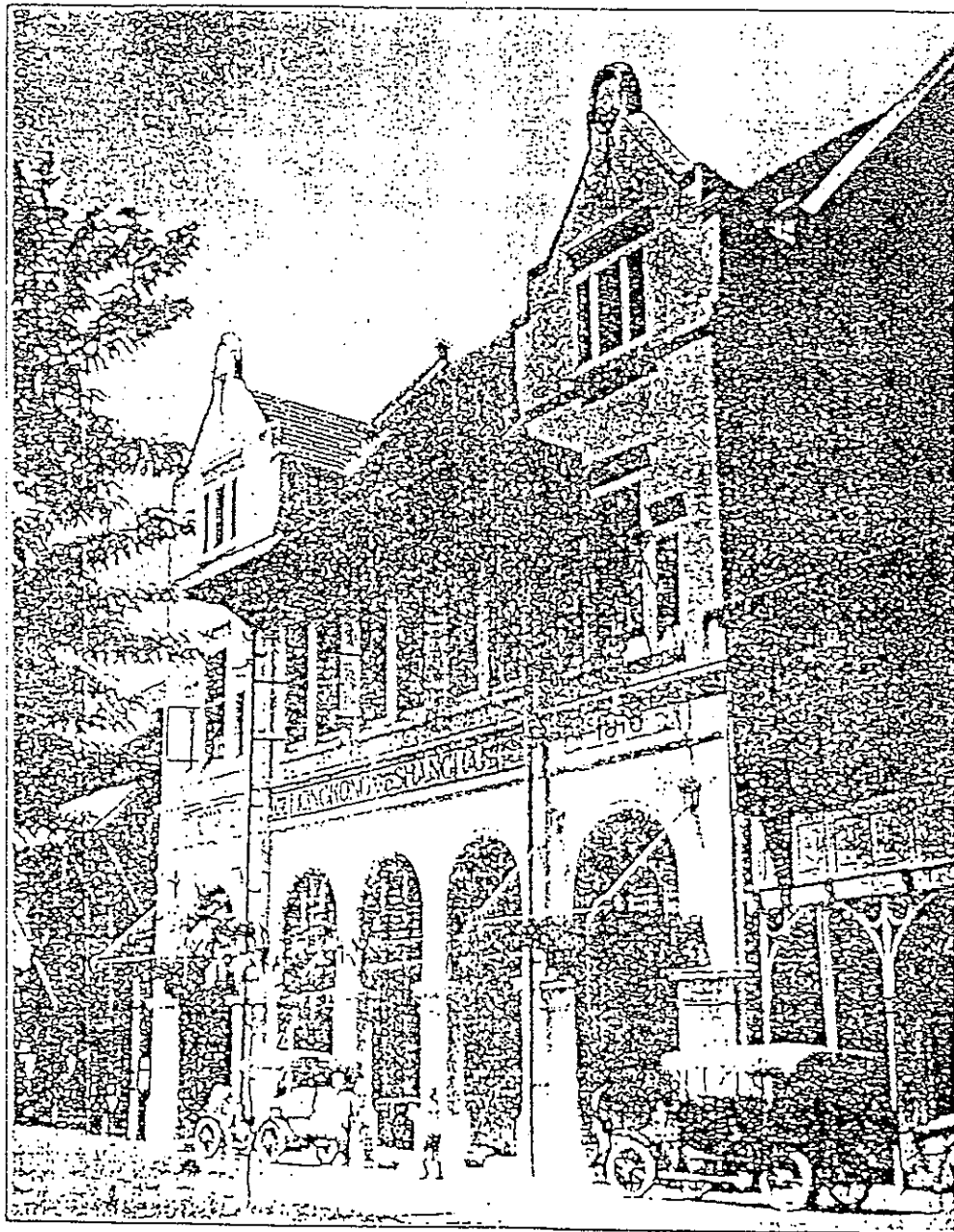
Gambar suasana lingkungan kantor Chartered Bank of India Australia and China di sudut Kali Besar.  
 Sumber : Tropen- Museum , dalam Yulianto, S, 1993 : 170





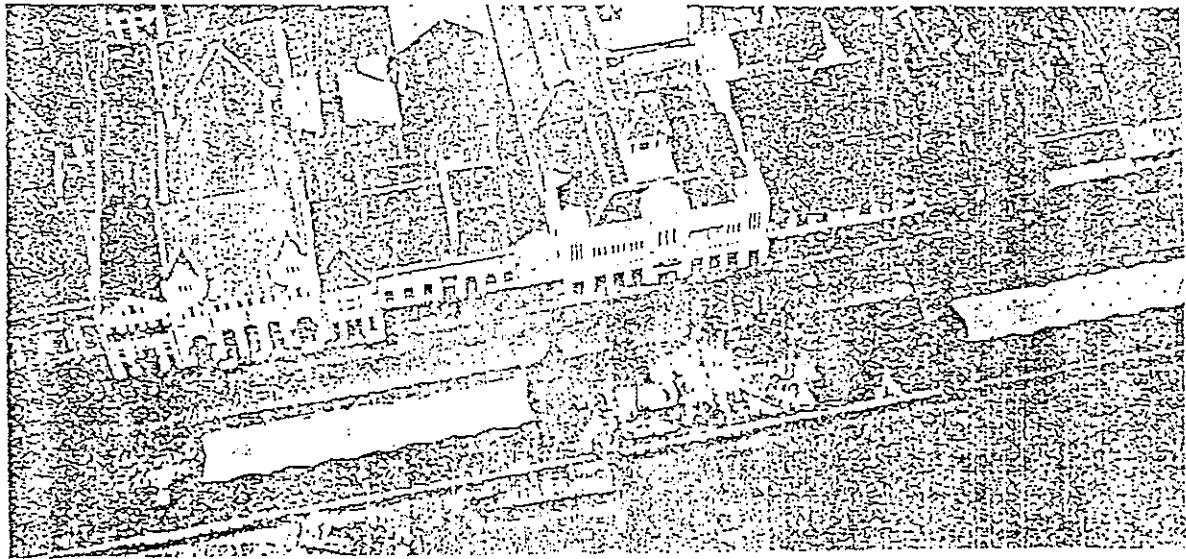
Gambar 3.66

Gambar kantor Hongkong dan Shanghai Banking Corporation Batavia .  
Sumber : Cuypers – Hulswit, 1935 ,dalam Yulianto .S,1993 : 175





Gambar kantor Hongkong dan Shanghai Banking Corporation Batavia dan sekitarnya, di depannya adalah Kali Besar.  
Sumber : Cuypers - Hulswit, 1935, dalam Yulianto, S, 1993 : 174



Gambar kantor WEHA, di jalan Kopi dan jalan Cengkeh di depan Taman Fatahillah.  
Sumber : Yulianto, S, 1993 : 198

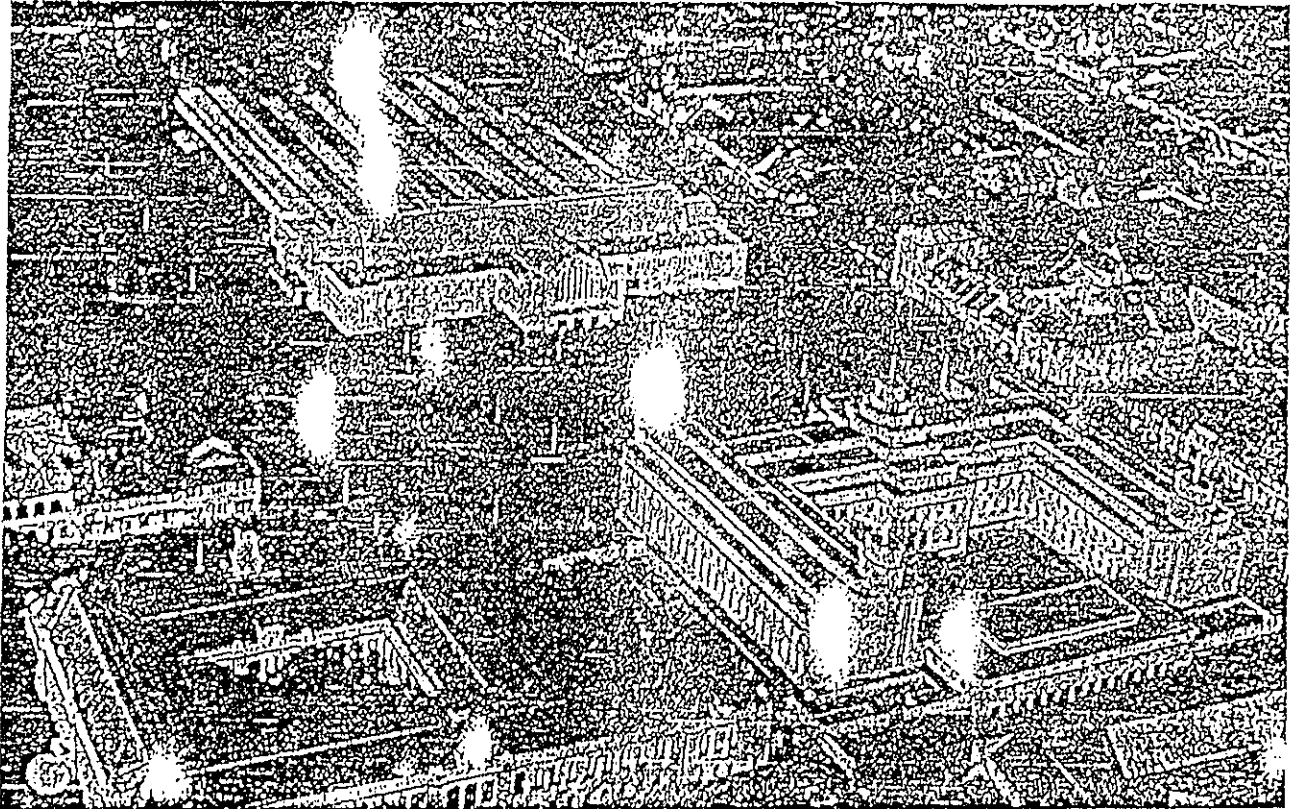
Gambar 3.68



Gambar 3.69

Gambar Stasiun Kota Jakarta dengan square di depannya serta kantor *Nederlandsche Handel Maatschappij* dan di sebelahnya adalah *Javasche Bank*.

Sumber : Hoogenberk, 1941, dalam Yulianto, S, 1993 : 215

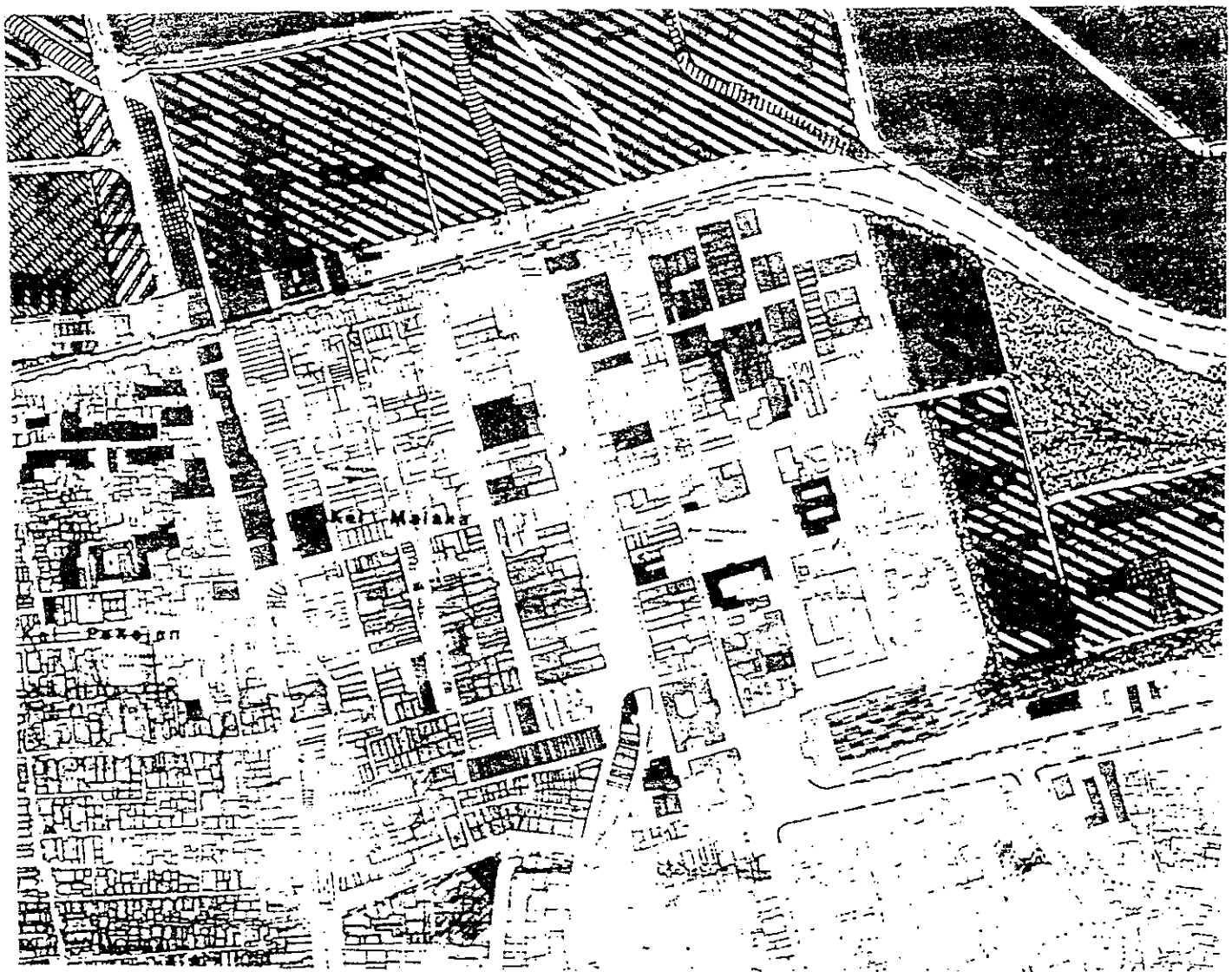


#### 3.4.3. Kota Lama Jakarta Sekarang ( 1940 – Sekarang )

Setelah Belanda meninggalkan Indonesia, maka sejak pemerintahan Indonesia di bawah jajahan Jepang kondisi kota lama tidak mengalami perubahan yang berarti. Tetapi pada tahun 1994 hampir semua rumah di jalan Kali Besar dipugar , sehingga tampak bersih lagi. Pemugaran ini dipelopori para mahasiswa jurusan arsitektur Universitas Tarumanegara dan dilaksanakan dengan baik oleh *PT. Kota International Consultant : Planning and Urban Design*. ( A.Heuken.SJ, 1997 : 103 ).

Pada perkembangan selanjutnya adalah dengan adanya pelebaran ruas jalan dan juga pembuatan jalan tol pelabuhan yang memisahkan antara kota lama dengan daerah kawasan pantai. Sebagian besar kawasan kota lama sebelah Utara, Barat, Timur dan Selatan sudah berubah menjadi kawasan perkantoran dan pertokoan dengan sebagian besar merubah tampak depannya dan yang masih bertahan adalah hanya sekitar Balai Kota Batavia ( Taman Fatahillah ) dan sekitar Kali Besar.

Gambar peta kawasan Kota Lama Jakarta, yang memperlihatkan terjadinya pengeprasan jalan serta jalan tol pelabuhan  
Sumber : Suku Dinas Tala Kota Jakarta Utara.

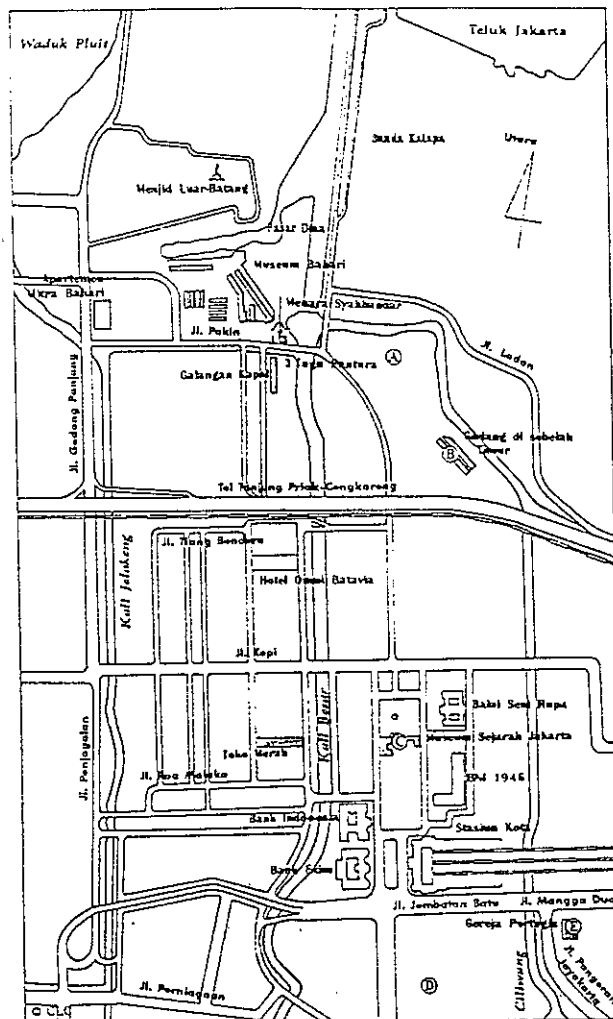


Gambar 3.70

Gambar 3.71

Gambar peta Jakarta Kota pada tahun 1995.  
Sumber : A.Heuken.SJ, 1997 : 271

215



Gambar foto udara tentang wilayah Jakarta Kota yang dibuat tahun 1940 oleh Dinas Topografi. Foto ini memperlihatkan beberapa hal yang penting : 1. Daerah endapan tanah di pantai utara : tanah semakin mendesak pantai laut ke utara. 2. Tempat bekas Kasteel ( A ) yang dihubungkan dengan kota oleh gudang – gudang di sebelah Timur atau *Graanpakhuizen* ( B ), sehingga *Galgenveld* masuk daerah yang dikelilingi tembok kota ( sekitar 1750 ) . 3. Daerah kubu *Culemborg* dan *Zeeburg* serta gudang-gudang di sebelah Barat ( kini Museum Bahari ) dan beberapa gudang kuno lain, 4. Garis pantai pada tahun 1522 kini ditempati oleh rel KA. ( dan jalan Tol yang belum tampak ) , 5. Kali Besar sebagai aliran utama Ciliwung dan kedua aliran di sebelah Barat dan Timurnya , yang dahulu merupakan kali di luar tembok kota ( *Stadtsbuitengracht* ) , 6. Balai Kota, kini Museum Sejarah Jakarta ( C ) , yang terletak di tengah-tengah kota, 7. Sistem jalan di kota mengikuti sistem kali-kali lama ( *grachten* ) , 8. Pinangsia dan Glodok ( D ) , yaitu daerah pemukiman Tionghoa di luar tembok kota, seperti pula Gereja Portugis ( E ).

Sumber : A. Heuken. S.J. 1997 : 270

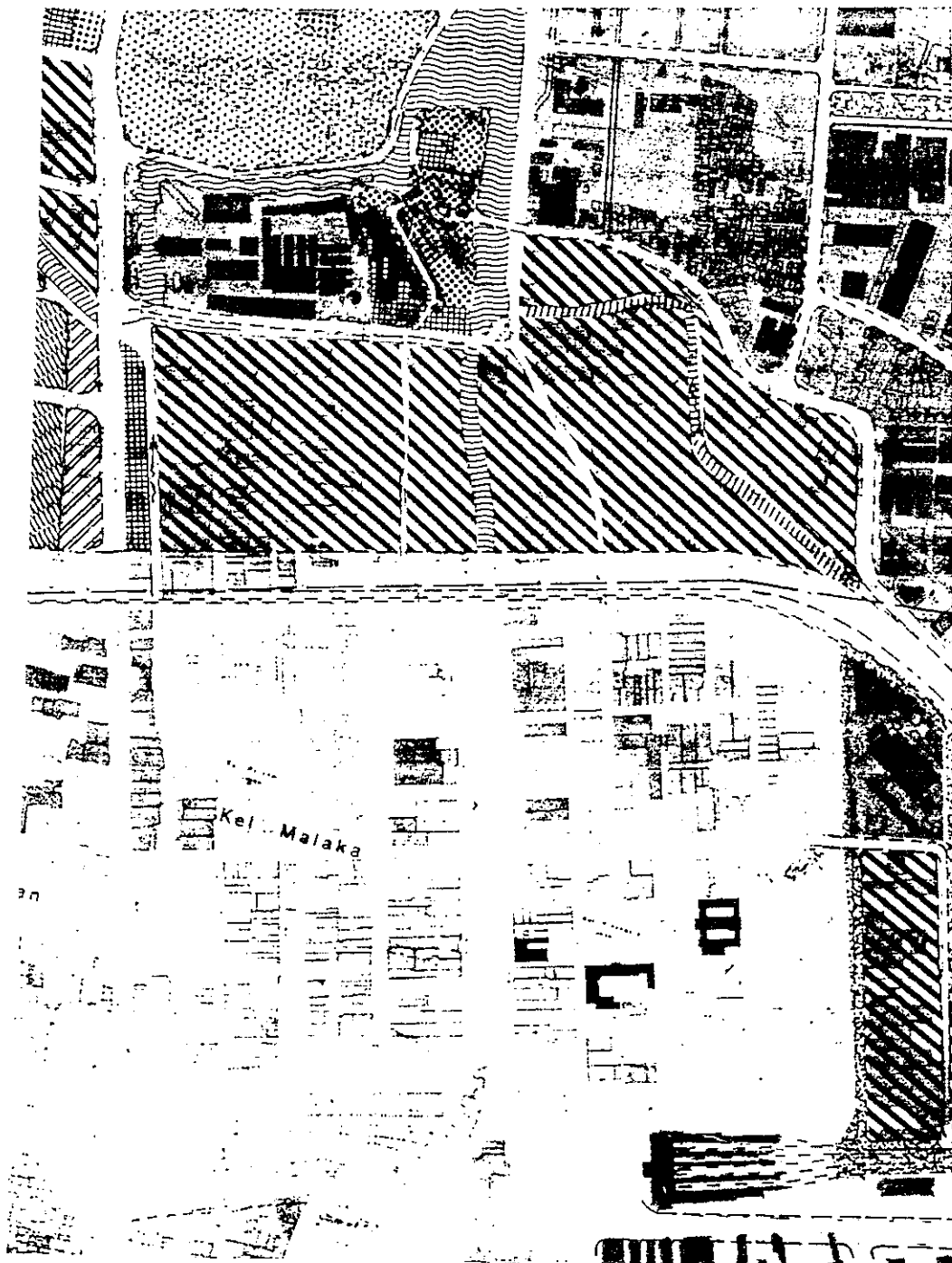


#### 3.4.4. Batasan Kawasan Studi.

Batasan kawasan studi kami batasi pada wilayah lingkungan *Oud Batavia Jakarta Kota*, batas-batasnya sebagaimana batas fisik benteng kota lama yaitu :

- ❑ Sebelah Utara : jalan Pakin
- ❑ Sebelah Selatan : jalan Jembatan Batu, jalan Asemka, jalan Pintu Kecil dan jalan Telepon Kota
- ❑ Sebelah Timur : Kali Ciliwung
- ❑ Sebelah Barat : jalan Gedong Panjang

Gambar kawasan studi penelitian Kota Lama Jakarta sesuai dengan batas-batas fisik benteng yang pernah ada.



Gambar 3.73



### 3.4.5. Pola Ruang Kota Lama Jakarta

Pada kawasan kota lama Jakarta ,secara umum lebih dicirikan oleh pola tatanan fisik fisik bangunan yang rapat satu sama lain/berdempetan tanpa jarak sama sekali dengan garis sempadan bangunannya = 0 ( *close layout* ) dan prosentase penggunaan lahannya diperkirakan mendekati angka 90% dari keseluruhan lahan kawasan ,tetapi pada jalan utama ada sebagian bangunan yang mempunyai open space terutama bangunan-bangunan yang bersifat monumental ,sedangkan prosentase penggunaan lahannya, diperkirakan mendekati angka 75% dari keseluruhan lahan kawasan.

Secara keseluruhan masing-masing bangunan menyesuaikan bentuk batas tanah sesuai dengan aslinya (sesuai dengan peta sebelum benteng dibongkar) dan pola jalan mengikuti aliran sungai pada waktu kota masih berbenteng karena dulu direncanakan sebagai kota air . Bentuk massa tiap bangunan berbentuk empat persegi panjang secara murni , serta dalam bentuk massa yang besar yang secara keseluruhan membentuk suatu *Urban Block regular* ,karena memang kota direncanakan dengan pola *grid regular* ( *kota ideal*).

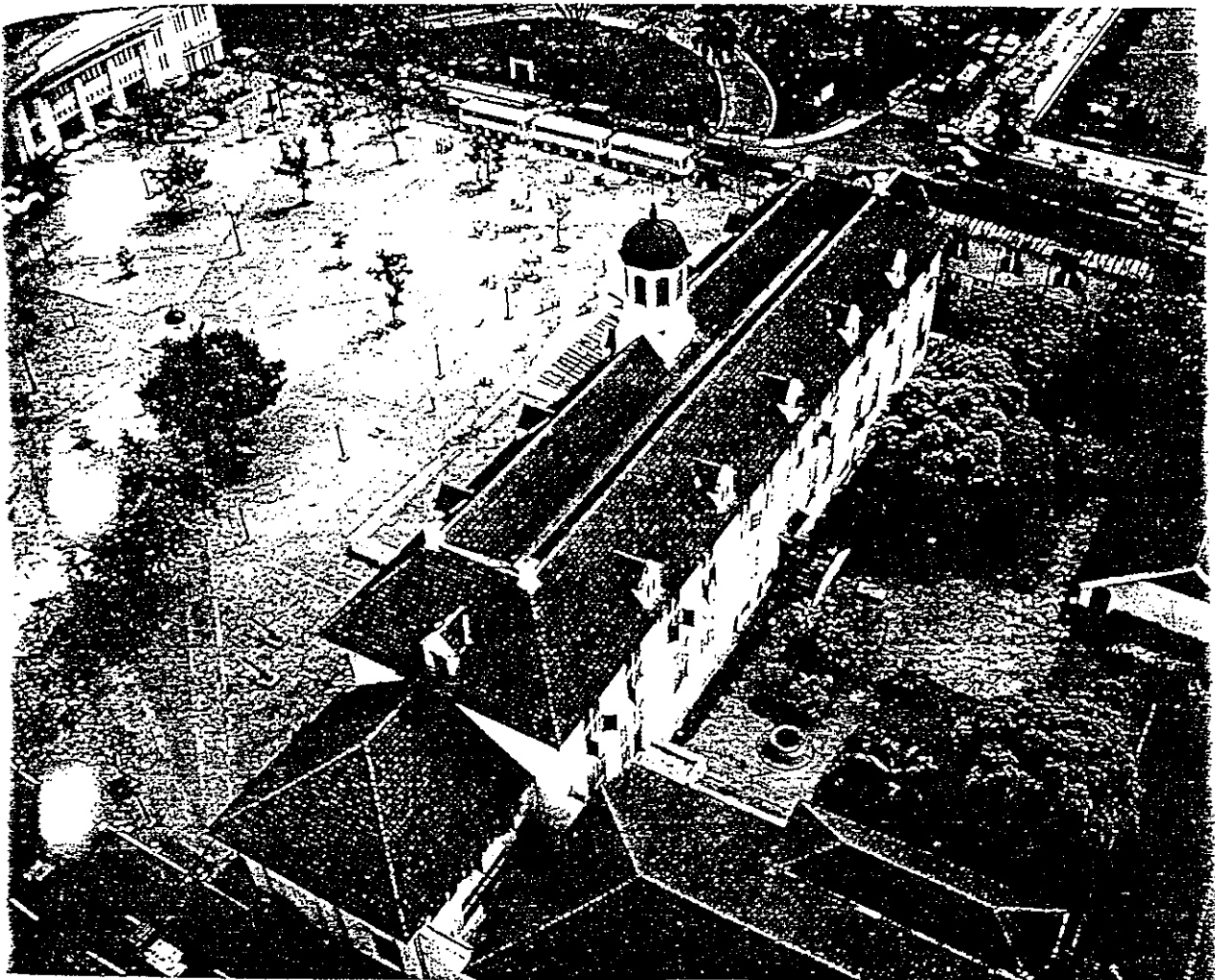
Masing-masing *Urban block* mempunyai lubang (*void*) yang membentuk seperti *inner court*. Pada hubungan masing-masing *urban block* kadang dihubungkan dengan dinding pagar yang menerus,sehingga terlihat antara bangunan yang satu dan yang lain saling berdempetan. Intensitas bangunan (*solid*) secara keseluruhan sangat tinggi dibandingkan dengan *void* yang ada. Ada juga yang berbentuk deretan block yang memanjang ke belakang dan antara block yang satu dengan yang lain disusun zig-zag, seperti yang ada di kawasan tepi Kali Besar.

Secara keseluruhan pada saat itu memang sengaja direncanakan Bangunan Balai Kota Batavia dan square utama menjadi pusat dari kawasan kota lama ( Dominan ) dan Bangunan Stasiun Kota dengan square nya menjadi sub Dominan. Square Balai Kota berfungsi sebagai Hall Kota dengan type wide square, sedangkan square Stasiun Kota dengan tyepe deep square. Pola kota yang berbentuk *grid regular* dan pola jalan utama dan lingkungan yang berbentuk lurus serta pertemuan jalan berupa perempatan dan pertigaan yang masing-masing mempunyai karakter siku pada ujung perempatan atau pertigaannya. Pada perempatan atau pertigaan jalan adalah hasil pertemuan jalan yang mempunyai dimensi lebar jalan yang besar dan dimensi lebar jalan yang kecil . Pola ruang jalan mengikuti akses mata angin yaitu Pola jalan utama yang beraksis Utara-Selatan dan pola ruang jalan lingkungan beraksis Utara-Selatan dan Barat-Timur.

Pada bangunan-bangunan yang signifikan yaitu pada pojok jalan karena berfungsi sebagai *final stop* atau sebagai titik tangkap pertama pada sudut jalan maka bangunan tersebut bercirikan menara yang sangat mencolok. Bangunan yang paling monumental dan membentuk sumbu adalah bangunan Balai Kota Batavia, dan sebagai pusat dari pada square ditunjukkan dengan bangunan segi delapan yang terletak di tengah-tengah square serta penataan batu lempeng pada square memperkuat pasat square. Bangunan Balai Kota Batavia dengan puncak menaranyai memperlihatkan sebagai *landmark* kawasan kota lama Jakarta. Pola ruang kota lama Jakarta yang dibentuk dari pola square utama dan sekunder, dan pola jalan yang menerus yang diakibatkan oleh pola ruang square yang dibentuk oleh dinding bangunan-bangunan sekeliling square dan juga pola ruang jalan yang dibentuk oleh dinding bangunan yang saling berhadapan dan saling berdekatan terutama terlihat jelas pada lorong-lorong jalan yang sempit. serta pola ruang *inner court* yang dibentuk oleh tatanan bangunan yang berbentuk U atau O. Secara umum tinggi bangunan adalah antara 2 dan 3 lantai, sedangkan ratio D/H pada jalan utama adalah  $D/H=1$  dan pada jalan lingkungan adalah  $D/H < 1$ .

Gambar suasana Balai Kota Batavia dari atas  
Sumber : A.Heuken .S.J.,1997 : 107

, tampak bangunan bercirikan menara pada atapnya.

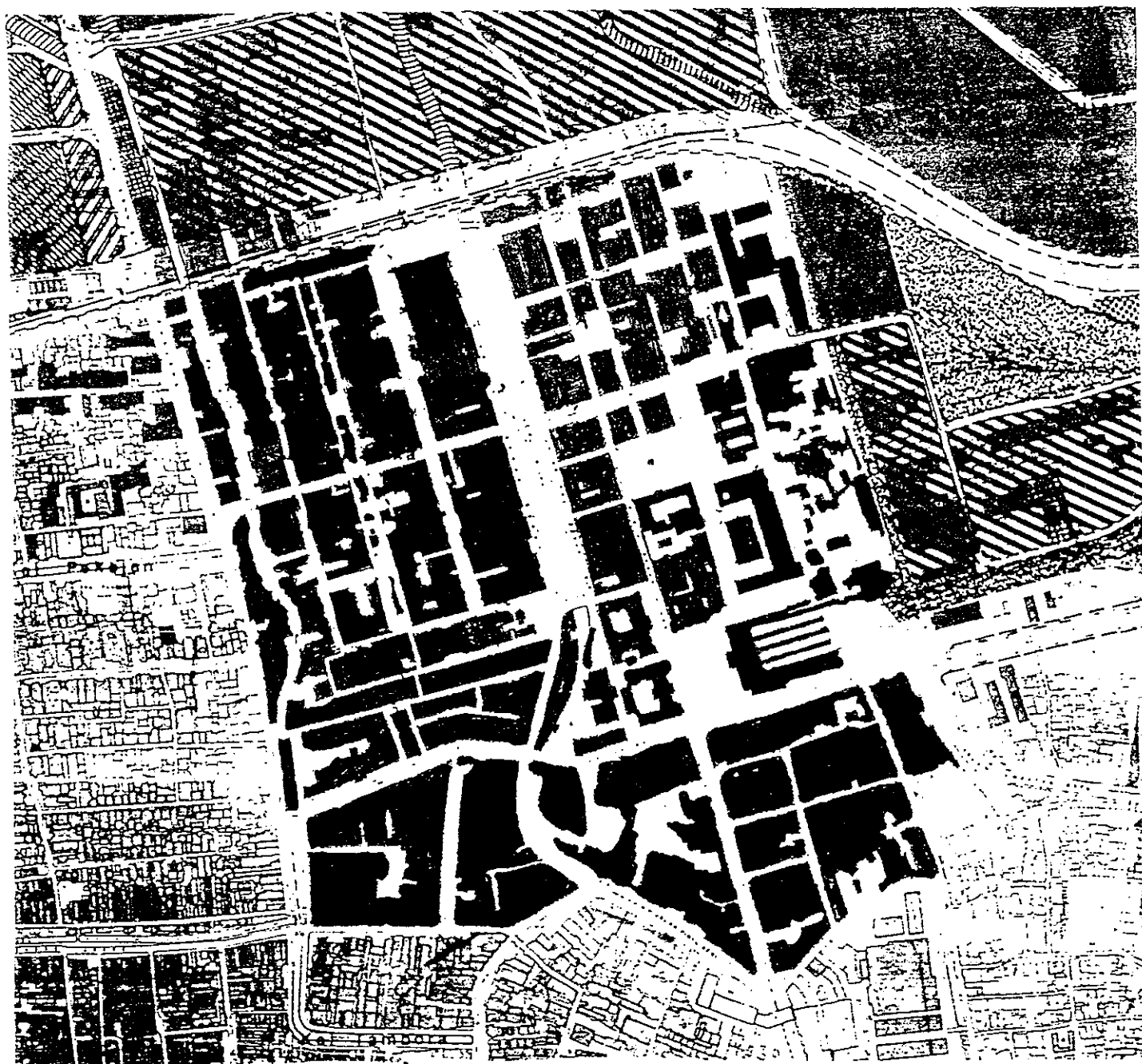


Gambar 3.74



Gambar bentuk dasar ( figure-ground ) kawasan yang menunjukkan prosentase atau intensitas ketertutupan lahan oleh bangunan yang terlihat cukup tinggi dibanding dengan ruang terbuka terutama pada jalan-jalan sempit ,dan terlihat adanya square utama dan sekunder yang terletak paralel.

Sumber : Survey pendataan di lapangan dan Suku DTK.Jakarta Utara.



Gambar 3.75

### 3.4.6. Jalur Sirkulasi Kawasan.

Kawasan Kota Lama Jakarta yang dahulunya merupakan daerah benteng dengan pola grid regular yang direncanakan sebagai kota air dengan pola jalan mengikuti pola kali, sehingga jenis jalannya hanya ada jalan lurus. Saat ini Square kota lama ( Taman Fatahillah ) sebagai daerah wisata dan kadang dipakai sebagai ruang bazar kaki lima sementara betul-betul merupakan pusat kota lama.

Seluruh jalan pada kawasan kota lama ini adalah satu arah. Dengan adanya jalan Tol Pelabuhan ,maka kawasan ini merasa dipisahkan terhadap daerah di sebelah utaranya (museum Bahari ) yang sebenarnya merupakan satu kawasan bekas benteng. Dengan adanya jalur kawasan yang satu arah ini ,maka kesan pengalaman ruang pada daerah-daerah yang signifikan terabaikan. Yang paling terkesan hanya pada jalan di depan Taman Fatahillah atau depan Balai Kota karena mempunyai kesan sumbu yang kuat dan jalan di tepi Kali Besar dengan rumah-rumah koppel yang antik dengan perletakan bangunan yang maju – mundur satu sama lain. Sedangkan jalur-jalur lain yang ada di pinggir kawasan kota lama ,merupakan jalur-jalur lingkungan dengan frekuensi penggunaannya lebih tinggi untuk kegiatan perkantoran maupun perdagangan komersial. Sisi lain, fisik lingkungan msih menyediakan fasilitas jalur pejalan kaki secara khusus (direncanakan), Pada Jalur Utama yaitu jalan di kanan kiri square merupakan jalur cepat dari arah Selatan dan Utara, sedangkan pada jalur ini terdapat banyak bangunan-bangunan signifikan yang perlu diamati secara berhenti sejenak dan berjalan perlahan ,sehingga keberadaan bangunan-bangunan tersebut bagi masyarakat yang lewat tidak ada nilainya baik monumental gedung itu sendiri maupun emosi ruang yang ditimbulkan oleh tatanan bangunan yang mengakses sumbu ke square. Jalan pedestrian yang hidup adalah di kanan kiri Kali Besar ,karena memang telah dipugar dan direncanakan oleh mahasiswa arsitektur Universitas Tarumanegara Jakarta ,dalam rangka memugar seluruh bangunan di sekitar kawasan Kali Besar.

Pola jalan pada perempatan dan pertigaan sangat membuat orang harus hati-hati karena bentuk bangunan yang menyiku, yang hampir pada semua perempatan atau pertigaan yang ada. Suasana Square Utama ( Taman Fatahillah) dan Square Sekunder ( di depan Stasiun Kota) sangat hidup ,terutama untuk pejalan kaki karena *activity support* yang ada di lingkungan tersebut sangat mendukung.

Gambar 3.76

Gambar arah arus kendaraan sekitar kawasan Kota Lama.  
Sumber : Penelitian Lapangan.

222



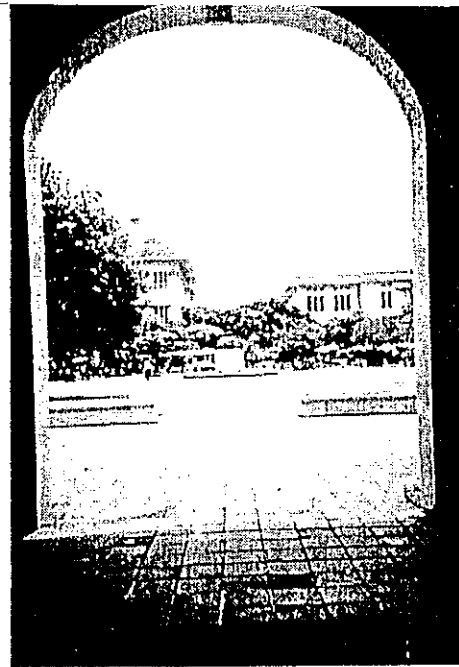
Notasi :

→ : trafik satu arah ( one way traffict )

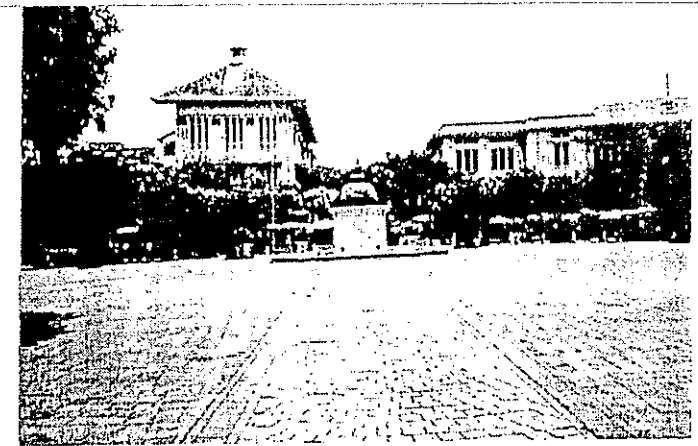
↔ : trafik dua arah

### 3.4.7. Pola Ruang Jalan Yang signifikan.

Gambar 3.77

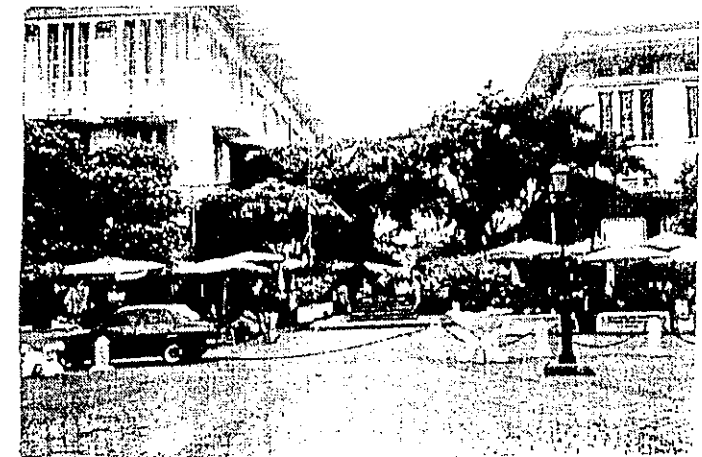


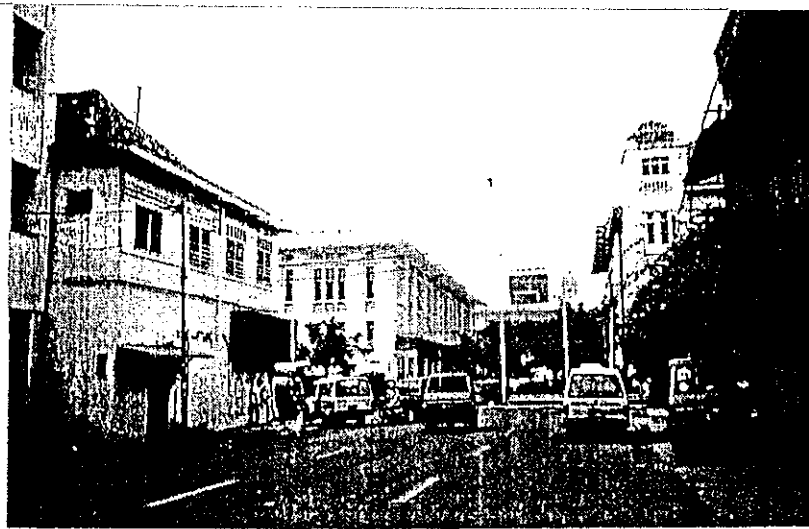
- 1 Dari tempat kanopi bangunan bekas Balai Kota Batavia kita dapat melihat bangunan segi delapan bekas untuk mengambil air di tengah square dan membentuk Satu garis sumbu antara bangunan as kanopi Balai Kota Batavia, bangunan segi delapan pengambilan air dan as jalan lurus di depannya.



- 2 Setelah kita keluar dari kanopi, maka kita berada di di square dan lurus ke depan dapat melihat bangunan pengambilan air yang bersegi delapan dan beratap menara.

- 3 Setelah kita melewati bangunan pengambilan air, ternyata di baliknya ada sebuah menara. Jadi antara bangunan kanopi, bangunan pengambilan air dan menara membentuk satu sumbu.



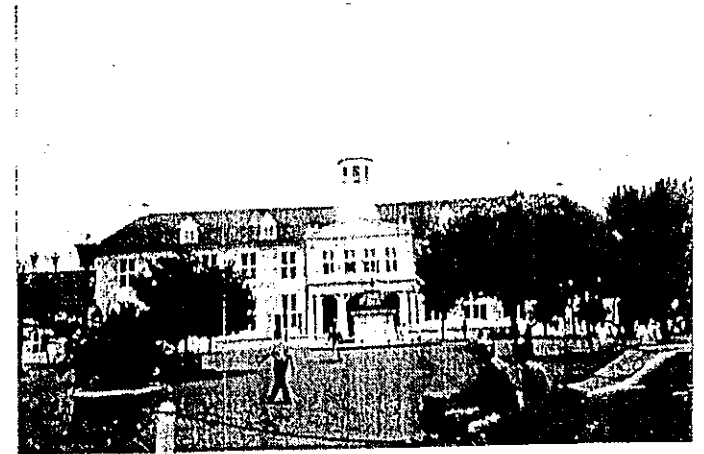
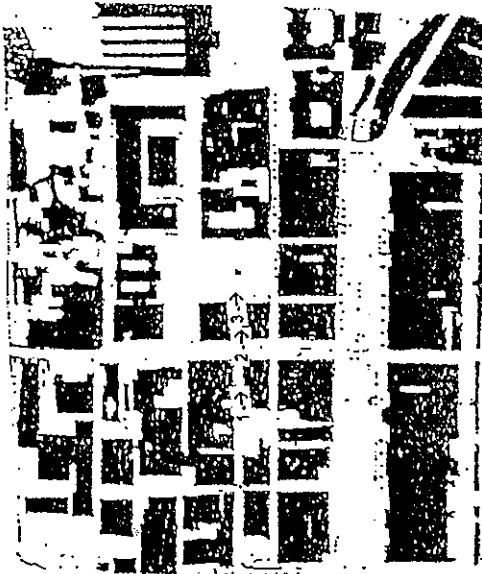


Gambar 3.78

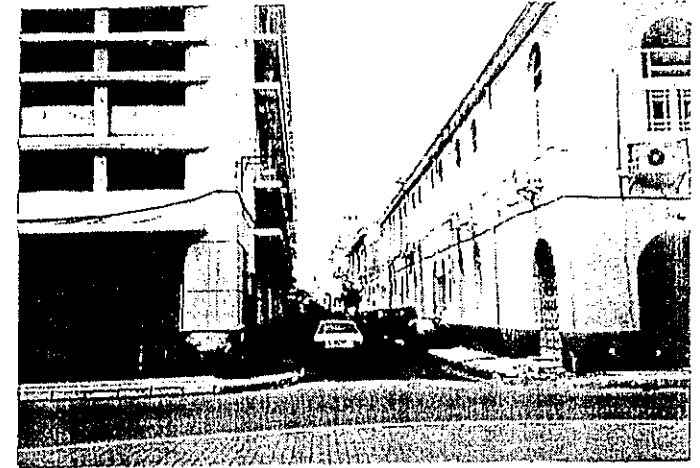
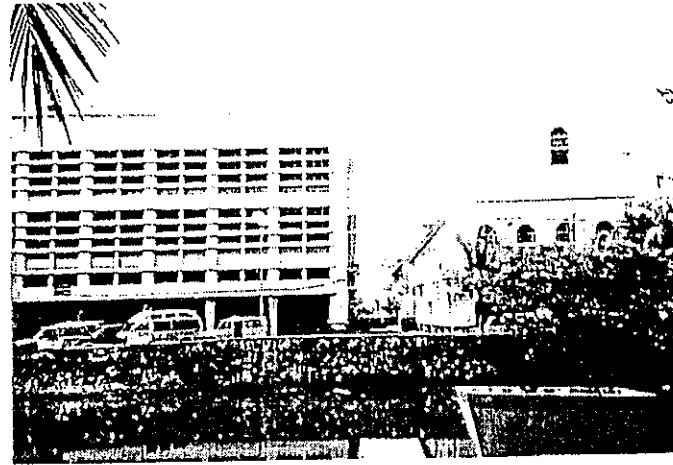
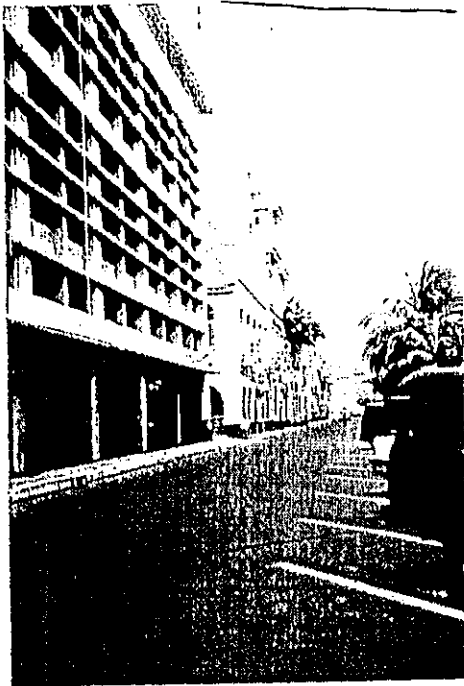
- 1 Dari pola jalan yang lurus ke arah depan dengan samar-samar kita dapat melihat puncak menara bangunan Balai Kota Batavia.



- 2 Dengan pola jalan yang lurus dan kontinuitas visual dibentuk oleh elemen bangunan yang beragam dan berulang serta di ujung pertigaan kita dapat melihat menara tepat di atas jalan.

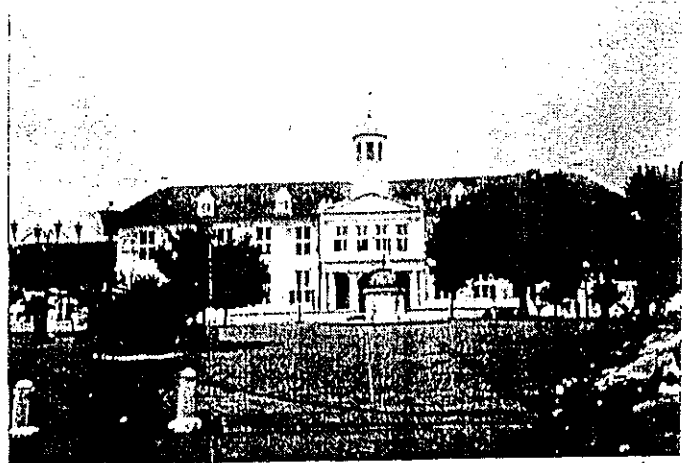
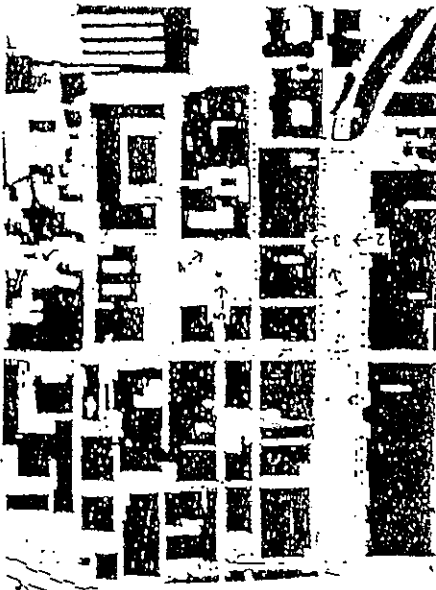


- 3 Setelah kita melangkah maju lagi, ternyata kita dapat melihat bangunan pengambilan air di tengah-tengah square dan akhirnya kita berakhir dengan bangunan Balai Kota sebagai final stop.



- 1 Pada jalan yang lurus ini kita dapat melihat kontinuitas dihasilkan oleh bangunan yang saling berdempetan dengan kelinggian yang sama dan elemen bangunan yang beragam. Pada posisi bangunan yang berbeda jenis elemen bangunannya ternyata dipisahkan oleh jalan.
- 2 Pada pertigaan jalan tersebut dari arah seberang Kali Besar kita dapat melihat puncak menara sebuah bangunan.

- 3 Pola pertigaan jalan dengan konfigurasi bangunan yang menyiku dan jalan yang lurus dengan  $D/H < 1$ .



- 4 Setelah kita dekati ternyata adalah puncak menara bangunan Balai Kota.

- 5 Bangunan Balai Kota dengan square dengan type wide square.

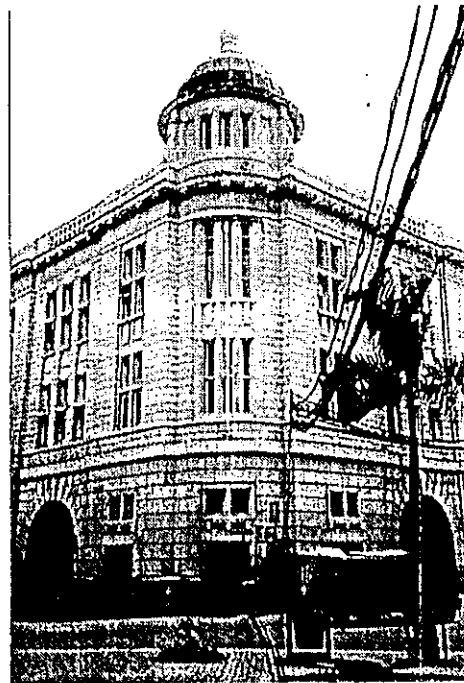
Gambar 3.79

Gambar 3.80

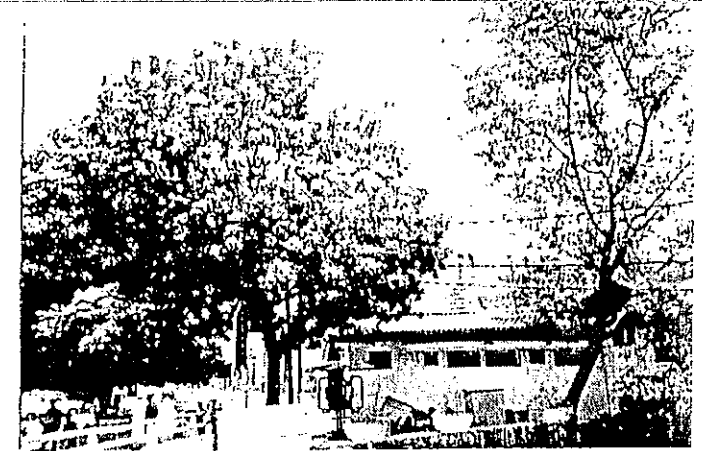
- 5 Pada arah yang lain dengan pola jalan yang lurus, bangunan puncak menara tersebut masih terlihat sangat kontras terhadap sekelilingnya.



- 1 Di seberang jembatan kita dapat melihat puncak menara sebuah bangunan.



- 3 Setelah kita melewati jembatan dan belok pada tikungan ternyata bangunan bangunan puncak menara tersebut adalah merupakan bangunan di sudut jalan yang merupakan petunjuk orientasi dan focal point.

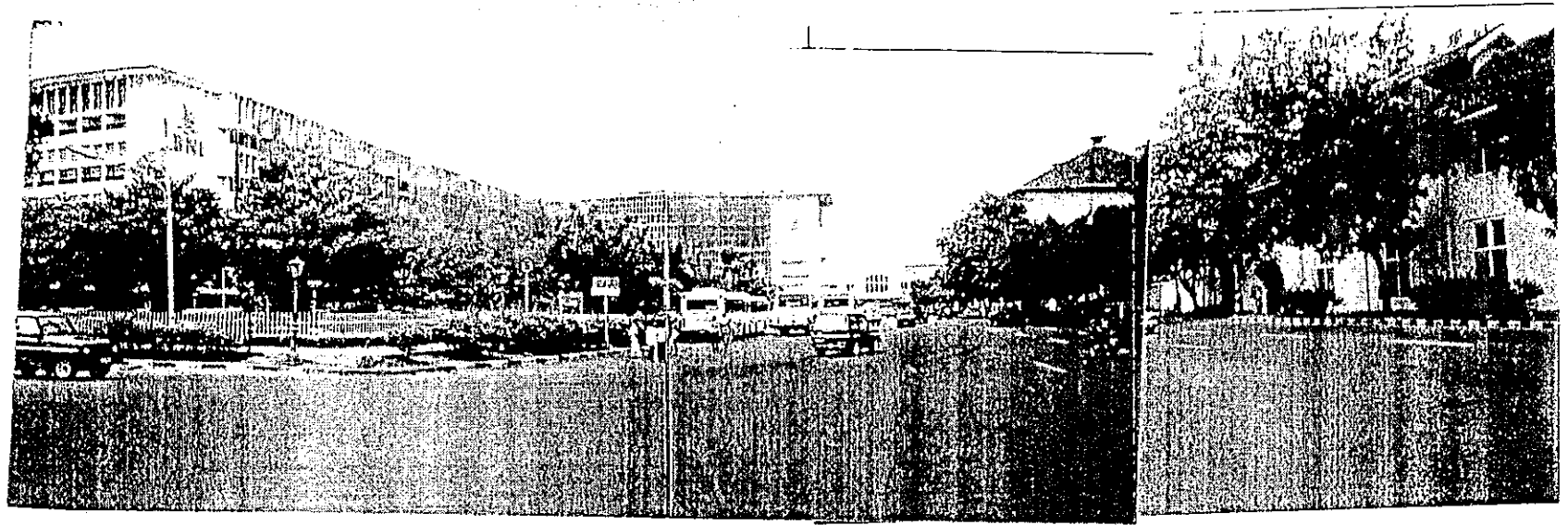


- 2 Bangunan puncak menara tertutup oleh pepohonan, yang menambah seseorang ingin melihat bentuk gedung secara utuh.



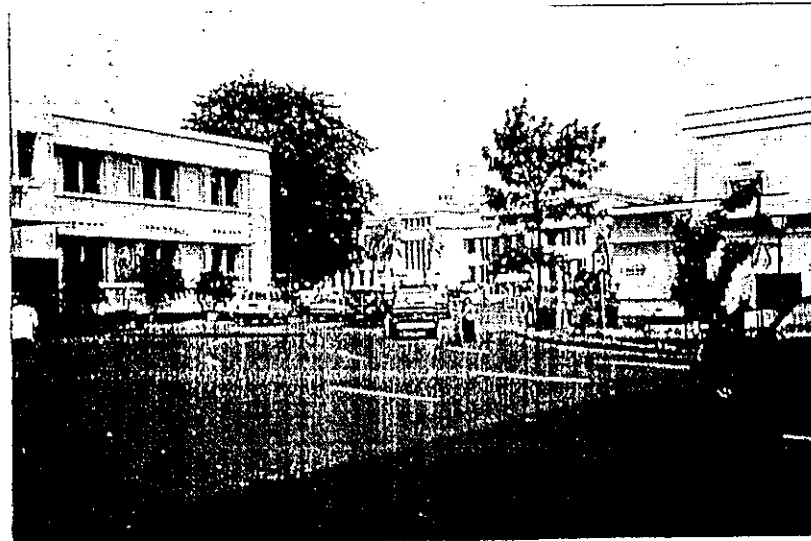
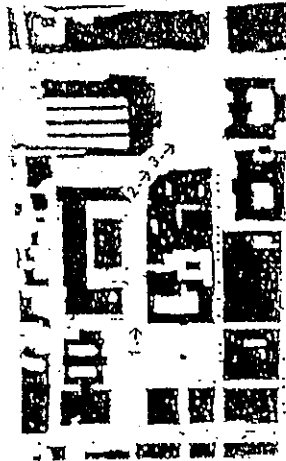
- 4 Pada sisi tikungan yang lain pada bangunan yang sama tidak diberi bangunan puncak menara karena memang sengaja tidak sebagai focal point.





- 1 Dari arah ujung jalan square Balai Kota Batavia kita dapat melihat salah satu entrance Stasiun Kola Jakarta.

Gambar 3.81



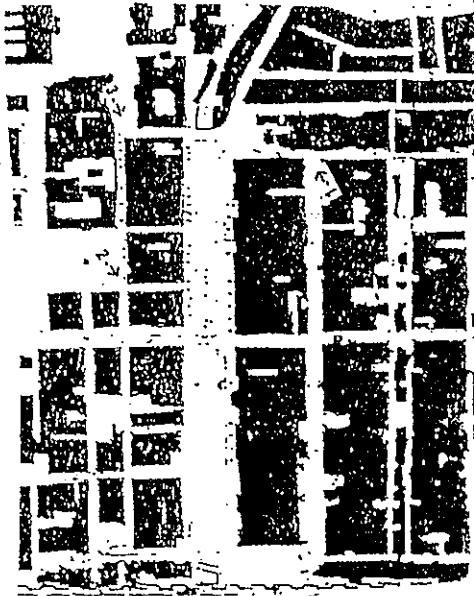
- 2 Setelah melewati entrance tersebut ternyata merupakan orientasi kepada sebuah belokan menuju ke square yang lebih kecil.



- 3 Pada ujung jalan square ini sudut bangunan dibuat menyiku dan dibuat patahan dengan final stop puncak monara bangunan Nederlandsche Handel Maatschappij.



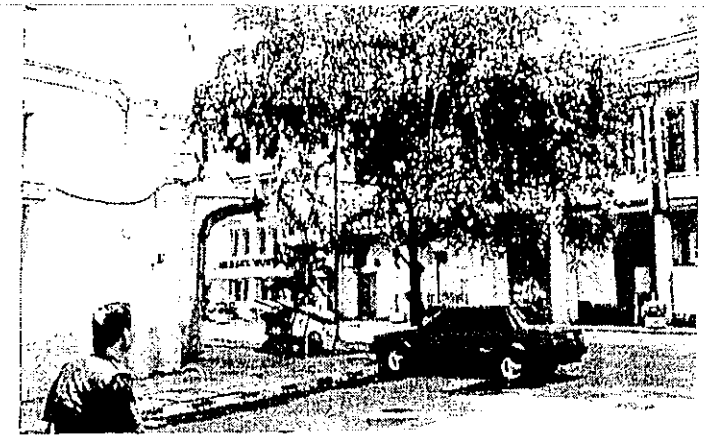
### 3.4.8. Karakteristik Konfigurasi Bangunan Pada Persimpangan Jalan Yang Signifikan.



Gambar 3.82



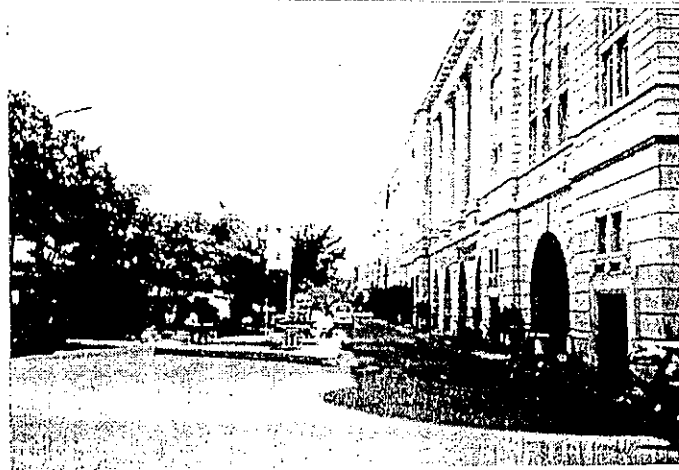
1 Konfigurasi bangunan pada pertigaan jalan dengan penyelesaian dengan cara mengikis bangunan pada sudut jalan.



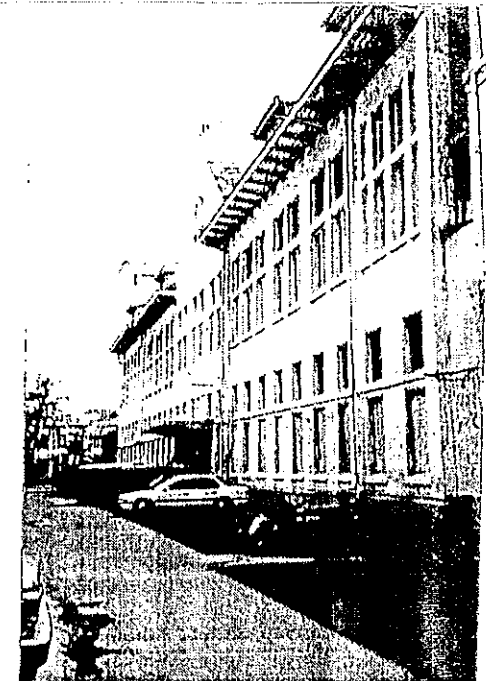
2 Konfigurasi bangunan pada pertigaan jalan dengan penyelesaian dengan cara mengikis bangunan dan dibuat untuk entrance pada sudut jalan.

3 Konfigurasi bangunan pada pertigaan jalan dengan cara mengikis bangunan pada sudut jalan untuk entrance dan garis sempadan bangunan yang dibuat tidak sama.





- 1 Pola jalan lurus dengan kontinuitas visual dengan cara penggunaan sabuk/ban pada dinding untuk memisahkan lantai 1 dan 2 dan elemen bangunan yang beragam dan berulang.



Gambar 3.83

- 3 Pola jalan lurus pada jalan utama dengan kontinuitas visual dengan cara penggunaan sabuk/ban pada dinding untuk memisahkan lantai 1 dan 2 dan elemen bangunan yang beragam dan berulang serta penggunaan pola jalan dengan rasio  $D/H = 1$  bangunan saling berdempetan.

- 4 Pola jalan lurus dengan kontinuitas visual dengan cara penggunaan sabuk/ban pada dinding untuk memisahkan lantai 1 dan 2 dan elemen bangunan yang beragam dan berulang serta bangunan yang telapsiku pada likungan jalan.

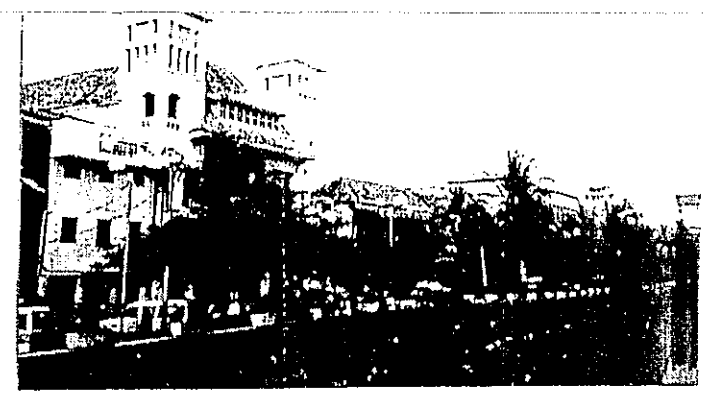
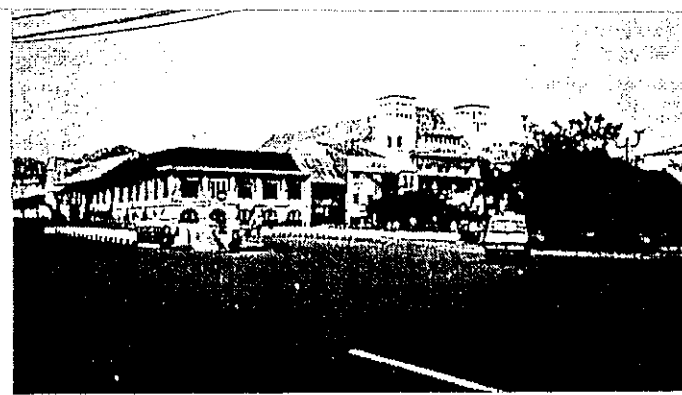
- 2 Pola jalan lurus dengan kontinuitas visual dengan cara penggunaan sabuk/ban pada dinding untuk memisahkan lantai 1 dan 2 dan elemen bangunan yang beragam dan berulang serta penggunaan bangunan menara pada sudut jalan untuk orientasi likungan.





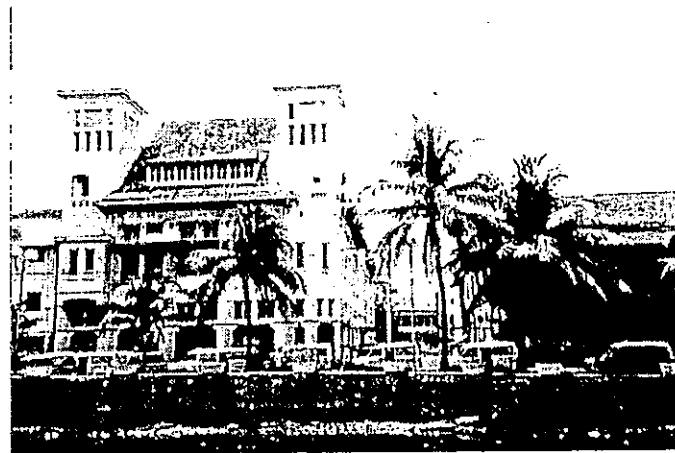
Gambar 3.84

- 1 Dari arah jembatan kita dapat melihat bangunan dengan puncak menara yang simetris dengan tikungan jalan dan bangunan yang siku dan saling berdempetan.



- 2 Setelah kita dokati pada ujung yang lain juga ada bangunan dengan puncak menara yang simetris.

- 3 Bangunan sudut dengan puncak menara merupakan orientasi pada tikungan jalan penyelesaian bangunannya tetap dipangkas miring di lantai 1 dan 2 sedang lantai 3 tetap siku.



- 4 Bangunan saling berdempolan dengan penyelesaian Bangunan pada tikungan dengan cara mengikis miring Dan bangunan lantai 1 menjorok ke dalam.

- 5 Pada arah jembatan yang lain juga terlihat bangunan dengan puncak menara dengan Type yang sama, pola jalan yang lurus dan bangunan saling berdempetan.





Gambar 3.85



- 1 Pada kawasan Kali Besar dengan pola jalan yang lurus, bangunan saling berdempetan, perletakan zig-zag dan kontinuitas visual dicapai dengan penggunaan elemen bangunan yang beragam dan berulang.



- 2 Perletakan bangunan dengan garis sempadan yang tidak sama.



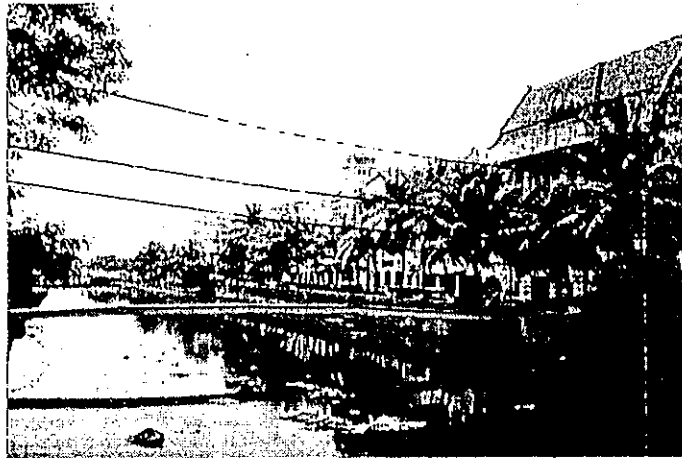
- 3 Penggunaan arcade bangunan yang selang-seling pada deretan bangunan dan terlihat disini bangunan Toko Merah, dengan D/H = 1

- 5 Ujung jalan dengan pola bangunan arcade yang beragam.



- 4 Pola bangunan yang berdempetan dengan ketinggian yang sama dan pemakaian elemen yang beragam secara berulang.

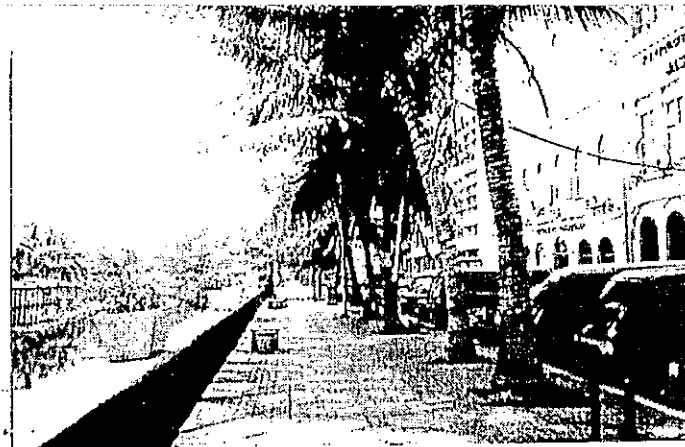




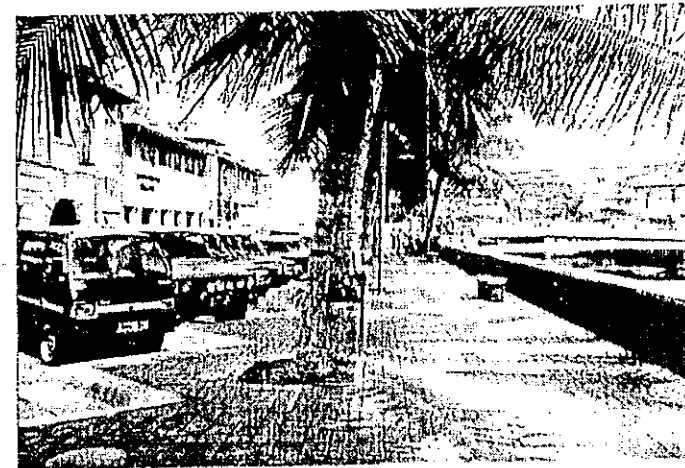
Gambar 3.86



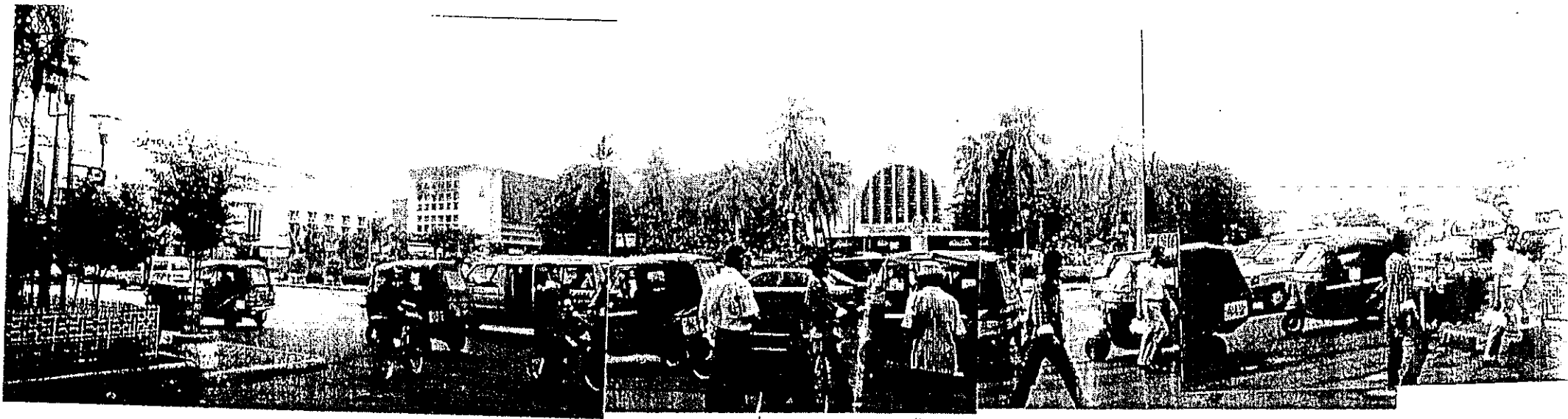
1 Pola pedestrian di pinggir Kali Besar dengan pohon kelapa yang rindang dari awal sampai akhir jalan dengan view deretan bangunan Kota Lama.



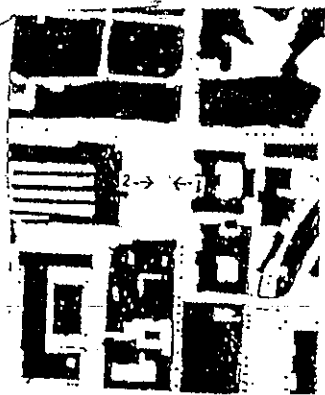
2 Pola jalan pedestrian yang jelas dan mengarah ke akhir jalan terus.



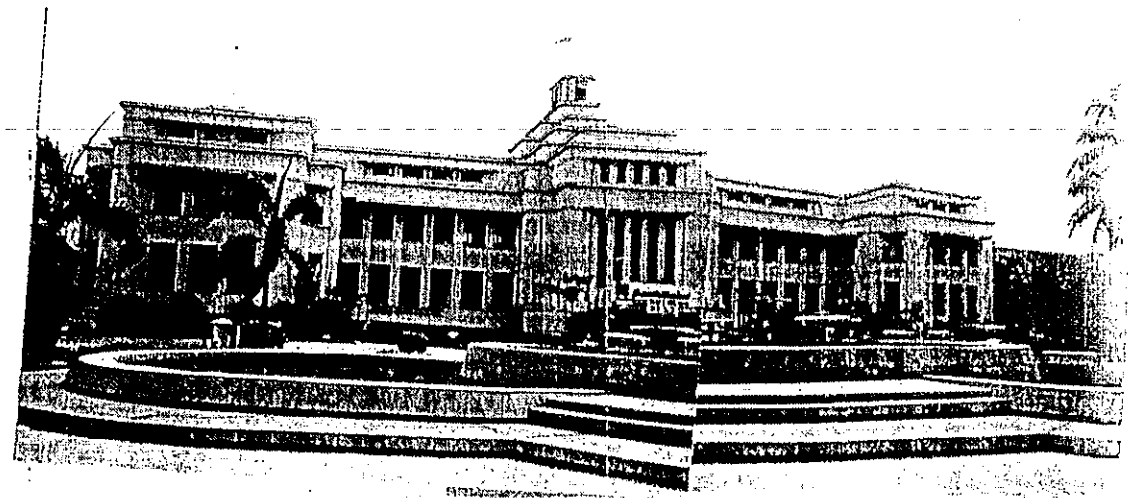
3 Pola pedestrian yang jelas dan mengarah ke awal jalan.



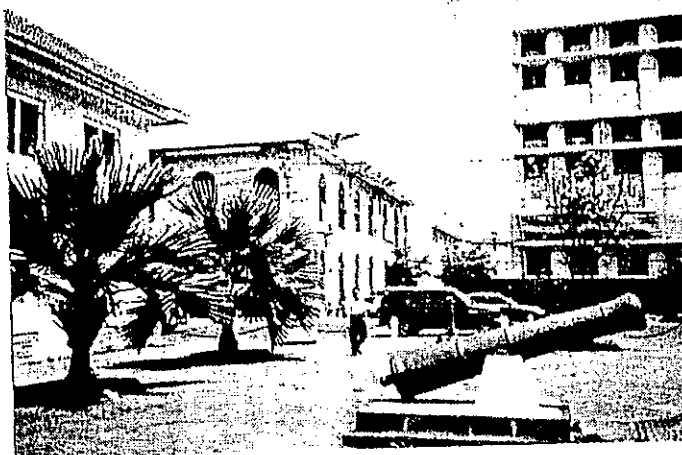
- 1 Square yang lebih kecil dengan deretan bangunan yang mengelilingi dengan ketinggian yang sama dan rapat dan membentuk sumbu yaitu pada bangunan Stasiun Kola Jakarta bangunan Bank Bumi Daya dan Bank Exim.



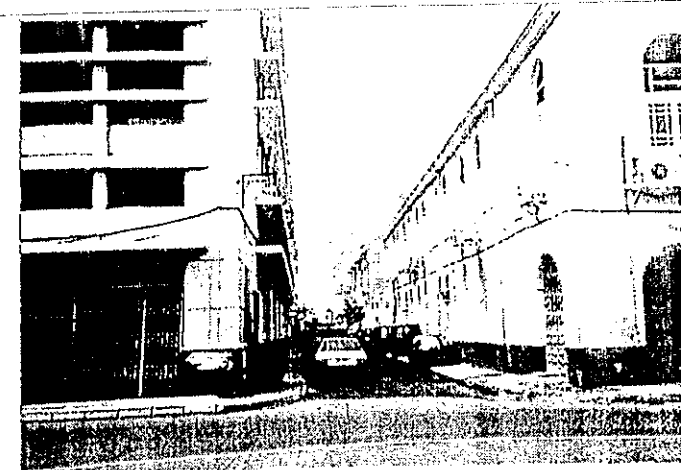
Gambar 3.87



- 2 Fungsi square adalah untuk Taman Kola dan Kolam.

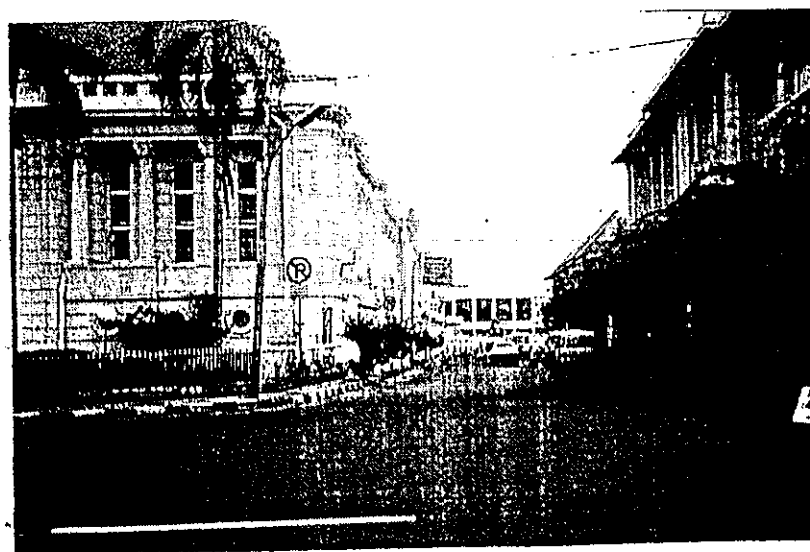


1 Pola jalan lurus dengan konfigurasi bangunan pada pertigaan yang siku.



2 Pola jalan lurus dengan konfigurasi bangunan pada pertigaan yang siku dan ruang jalan dibentuk oleh dinding bangunan yang tegas dengan  $D/H < 1$  serta pemakaian elemen yang membedakan lantai 1 dan 2. dengan final stop puncak menara.

Gambar 3.88

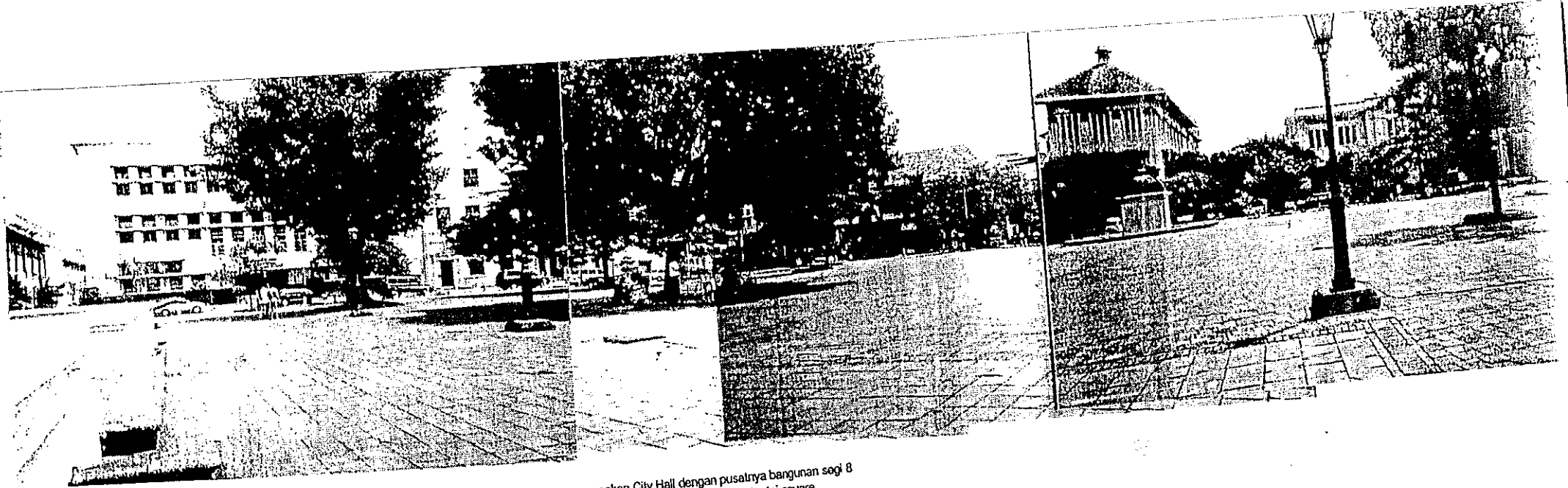


3 Pola jalan yang lurus dengan ruang jalan yang dibentuk oleh dinding bangunan dan pola pertigaan dengan konfigurasi bangunan yang mempunyai garis sempadan yang berbeda dengan final stop adalah sebuah bangunan.

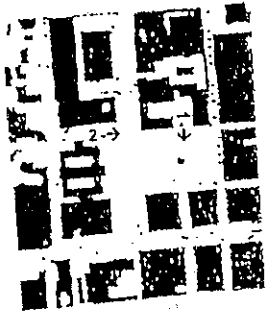


4 Pola jalan lurus dengan  $D/H < 1$  dengan pemisahan lantai 1 dan 2 yang jelas dan dengan final stop sebuah bangunan antik.



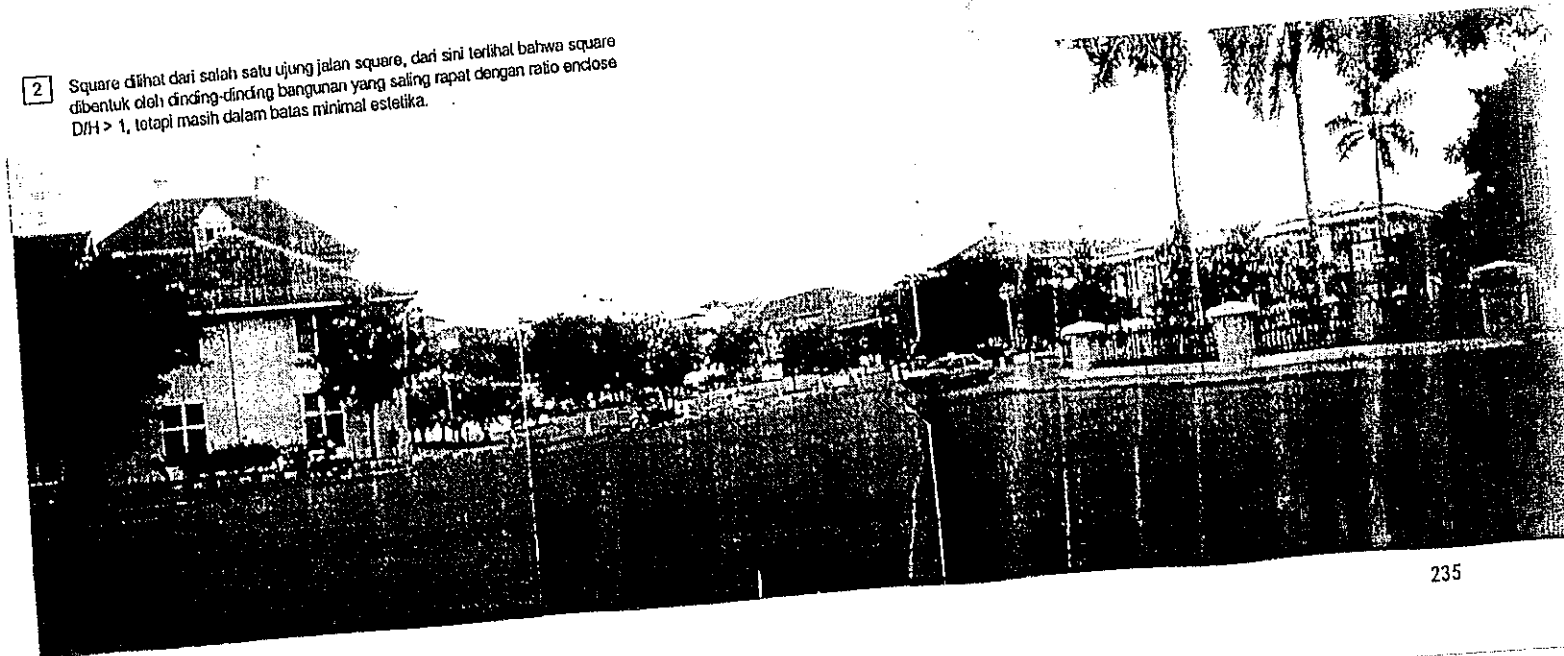


- 1 Square type wide yang merupakan City Hall dengan pusatnya bangunan segi 8 yang ditunjukkan dengan pola tatanan batu lempeng pada lantai square.



- 2 Square dilihat dari salah satu ujung jalan square, dari sini terlihat bahwa square dibentuk oleh dinding-dinding bangunan yang saling rapat dengan ratio enclose  $D/H > 1$ , tetapi masih dalam batas minimal estetika.

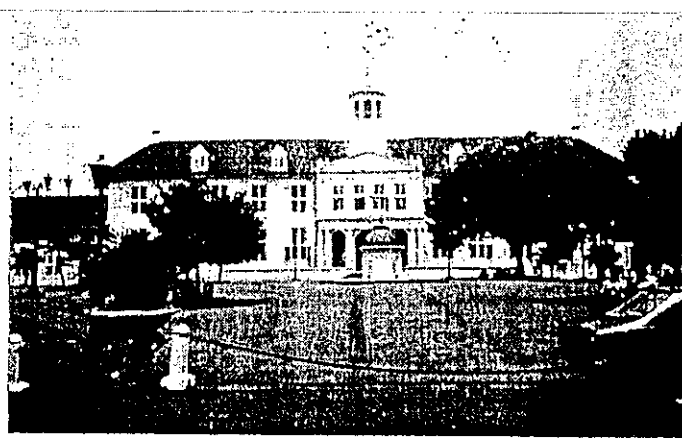
Gambar 3.89



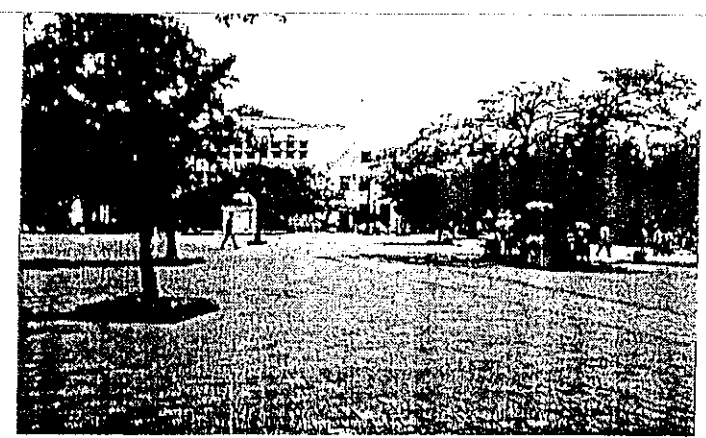




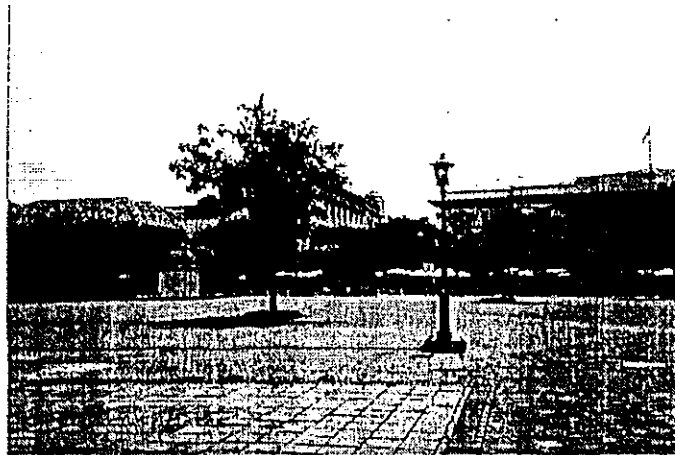
Gambar 3.90



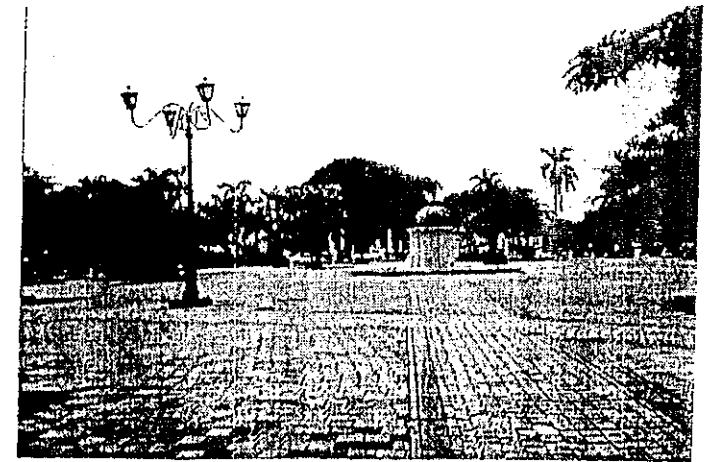
- 1 Square type wide square yang merupakan Hall Kota dengan pusatnya bangunan Pengambilan air segi 8 dan membentuk sumbu dengan bangunan Balai Kota Batavia.



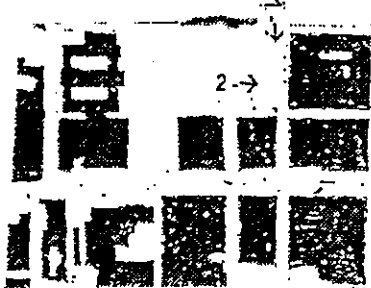
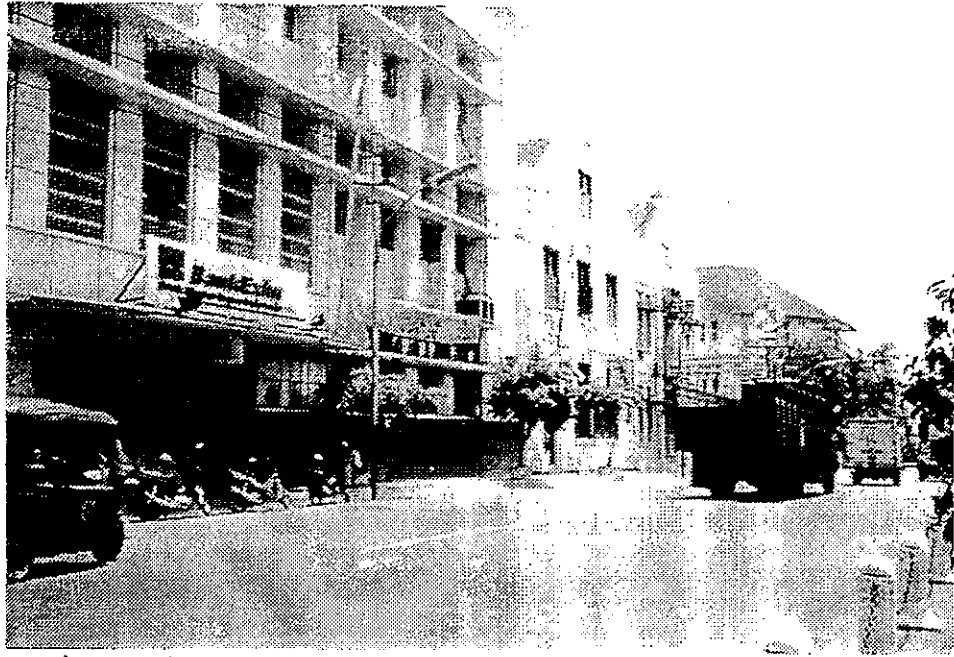
- 2 Deretan bangunan yang melingkupi square adalah deretan bangunan yang rapat.



- 3 Square type wide square yang merupakan Hall Kota dengan pusatnya bangunan Pengambilan air segi 8 membentuk sumbu dengan dua bangunan di depannya Bangunan kantor Weha.

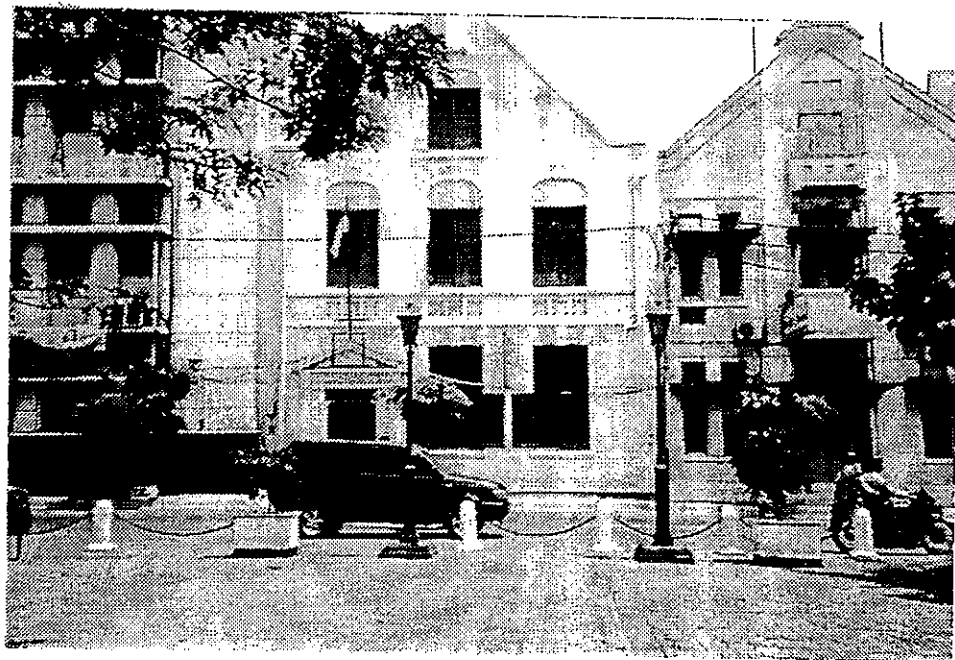


- 4 Bangunan pengambilan air segi 8 yang merupakan pusat square membentuk sumbu terhadap bangunan Museum Keramik.

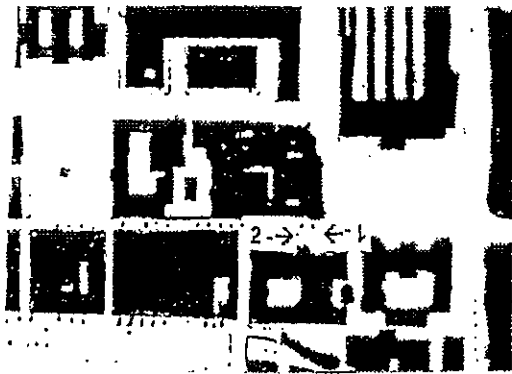


1 Pola deretan bangunan yang saling rapat yang melingkupi square dan penggunaan elemen bangunan yang beragam dan berulang serta pemisahan lantai 1 dan 2 yang jelas.

Gambar 3.91



2 Pola deretan bangunan yang saling rapat yang melingkupi square dan penggunaan elemen bangunan yang beragam dan berulang serta pemisahan lantai 1 dan 2 yang jelas, bangunan ini dahulu adalah merupakan bekas kaplingnya Gereja Belanda Lama.



- 1 Pola jalan lurus yang merupakan jalan utama Kota Lama Jakarta dengan Konfigurasi bangunan pada pertigaan yang mempunyai garis sempadan Yang berbeda.

Gambar 3.92



- 2 Pola jalan lurus yang merupakan jalan utama Kota Lama Jakarta dengan Konfigurasi bangunan pada pertigaan yang mempunyai garis sempadan Berbeda yang merupakan transisi ruang dari square ke ujung jalan square.

### 3.5. Kawasan Kota Lama Surabaya

#### 3.5.1. Kota Kolonial ( Kota Benteng- 1743-1870 )

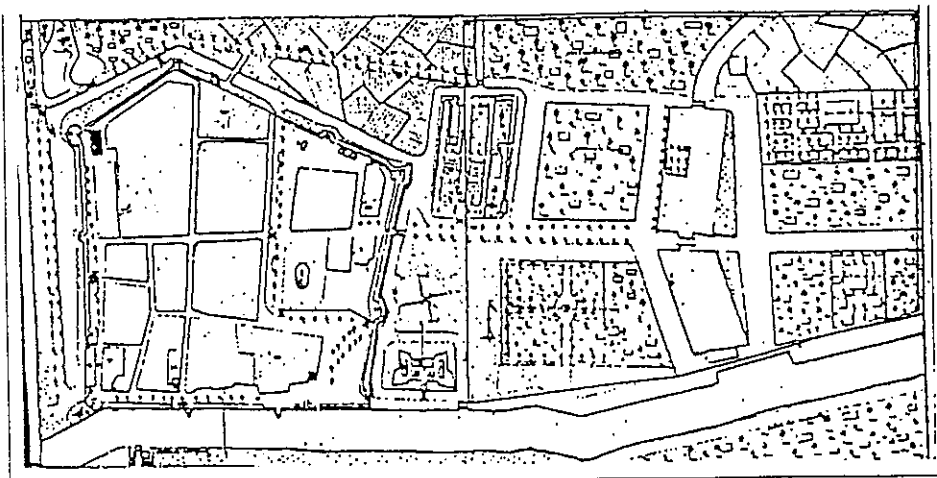
Kota Surabaya resmi diserahkan kepada Kompeni pada tahun 1743, tetapi waktu itu secara hirarki pemerintahan Kompeni, kota Surabaya belum lah sepenting Semarang. Antara tahun 1794 – 1798 penguasa Jawa Bagian Timur adalah *Dirk van Hogendorp* ,dan pada kekuasaan *van Hogendorp* ini daerah pemukiman orang Belanda di kota Surabaya yang pada mulanya merupakan benteng kecil *Fort Retranchement* , yang letaknya di tepi Kalimas yang sedang berbelok (di sekitar kompleks kantor Gubernur jalan Pahlawan sekarang) ,sudah berkembang sampai ke Utara ,yang pusatnya ada di sekitar Jembatan Merah dan *Willemsplein* ( Taman Jayengrono ) . Kantor ini pada masa-masa selanjutnya dipakai sebagai kantor Residen Surabaya serta kantor pemerintahan yang lain ,seperti bea cukai, kantor polisi dan sebagainya. Sebagai kota benteng, maka kantor penguasa berfungsi sebagai pusat kota, oleh sebab itu daerah Jembatan Merah pada abad-abad selanjutnya merupakan pusat kota Surabaya di masa lampau.Di samping itu *van Hogendorp* juga meluaskan daerahnya ke Selatan sampai daerah simpang. Dia memerintahkan untuk membuat sebuah rumah taman yang indah di Simpang dekat Kalimas. Rumah ini kemudian oleh *Daendels* diperbaiki dan kelak menjadi rumah kediaman resmi Residen Surabaya. Sekarang rumah ini menjadi rumah dinas Gubernur Jawa Timur ( Wisma Grahadi) di jalan Pemuda Surabaya.

Pada akhir abad ke 18 dan awal abad ke 19, VOC mengalami kebangkrutan. Hindia Belanda untuk selanjutnya diserahkan kepada pemerintah Belanda. Pada tahun 1808 Surabaya juga langsung berada di bawah pemerintahan Belanda yang dikepalai Gubernur Jendral *Herman Willem Daendels*. Di bawah *Daendels* Surabaya dibangun sebagai kota Eropa kecil. Surabaya dibangun oleh *Daendels* sebagai suatu kota dagang dan sekaligus sebagai kota benteng. Surabaya dihubungkan dengan jalan Pos (*Grote Postweg*) ,yang menghubungkan kota-kota pantai Utara P.Jawa dari Anyer sampai Panarukan. Sarana dan prasarana kota mulai dibangun dengan gaya Eropa. Sebagai kota benteng ,*Daendels* melengkapi Surabaya dengan pabrik senjata (*altellerie constructie winkel* ) ,serta benteng *Lodewijk*. Selain itu dibangun pula asrama militer dan rumah sakit militer (sekarang menjadi komplek pertokoan Surabaya Plaza di jalan Pemuda).*Daendels* juga melengkapi kota dagang ini dengan prasarana jalan di pemukiman Eropa di sekitar Jembatan Merah ,serta sarana-sarana kota lainnya.( Handinoto, 1996: 37)

Antara tahun 1830 –1850 di Surabaya banyak dibangun benteng-benteng dan parit besar untuk kepentingan pertahanan. Surabaya dikelilingi oleh perbentengan, sehingga di dalam kota rumah-rumah besar pada umumnya memiliki halaman yang kecil. Mengingat kota Surabaya sebagai kota dagang yang strategis dan keadaan bentengnya sudah kuno dan kadang-kadang tidak berfungsi ,seperti *Fort Belvedere*, *Fort Kalimas*, kemudian jadi *Fort Lodewijk* , *Fort Oranje* kemudian jadi *Fort Erfprins* di muara Kalimas ,maka kemudian didirikan benteng di sekeliling kota serta benteng *Prins Hendrik* di muara Kalimas, tepatnya di *Citadelweg* ( sekarang jalan Beteng) yang didirikan tahun 1837. Pada waktu sebelum benteng sekeliling kota dibangun, maka semua orang Jawa,Madura,Bugis dan Bali harus keluar dan yang boleh hanyalah orang Belanda, Cina Arab dan Moor. Di bagian Selatan benteng *Prins Hendrik* tersebut berdiri sebuah pemukiman orang-orang Eropa yang berkembang secara pesat.Surabaya tumbuh kembali sebagai kota pelabuhan, militer dan gudang makanan. Di sebelah Barat Jembatan Merah terletak tempat kediaman orang Belanda ,yang terdiri dari *City Hall*, kantor pos,rumah toko, barak militer, bengkel, gereja dan unsur yang selalu terdapat pada setiap pemukiman orang Belanda, yaitu rumah yatim piatu. Di sebelah Timur Kalimas (yang dihubungkan dengan Jembatan Merah) , terdapat pemukiman orang asing lainnya seperti *Chinese Kamp*, *Arabische Kamp* dan *Malaise Kamp*, sedang penduduk asli kebanyakan berdiam di luar benteng.

Pada masa ini Surabaya benar-benar berstatus sebagai kota pelabuhan yang penting dan strategis ,yang merupakan penghubung antara daerah pesisir dan pedalaman. Surabaya berkarakter sebagai pemukiman pedagang yang terus berkembang ke dalam kota dengan makin banyaknya orang bermukim di sepanjang Kalimas.Daerah Selatan kota merupakan daerah pertahanan dan perbentengan tanpa ciri kota, sampai benteng itu mulai dibongkar paa tanggal 19 April 1871.

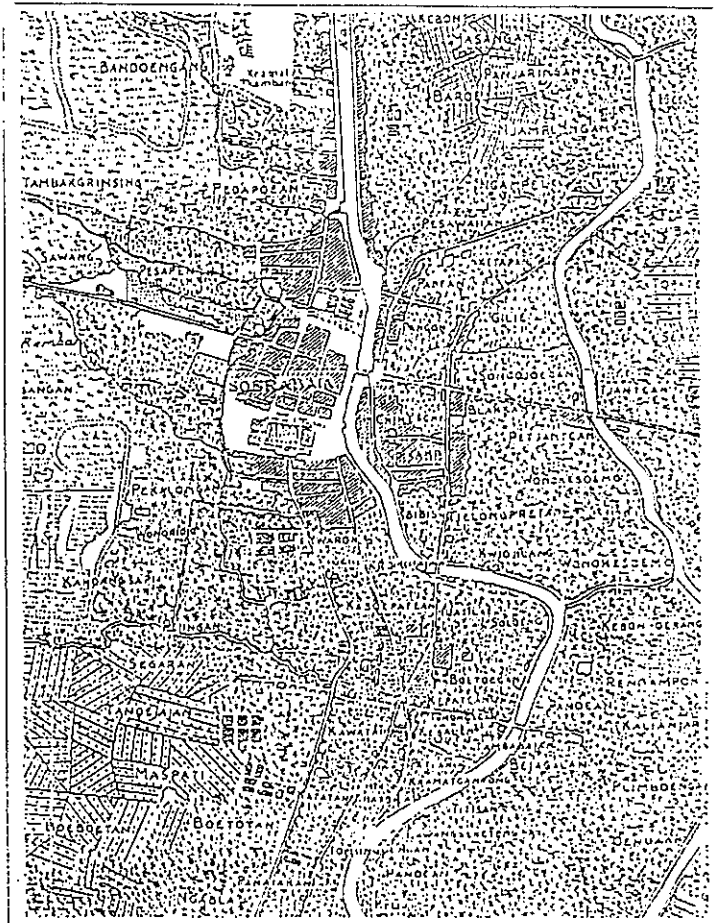
Gambar Peta Detail dari kota Surabaya yang dibuat tahun 1787 .  
Sumber : Oud Soerabaia, v.Faber ,dalam Handinoto,1996 : 40



Gambar 3.93

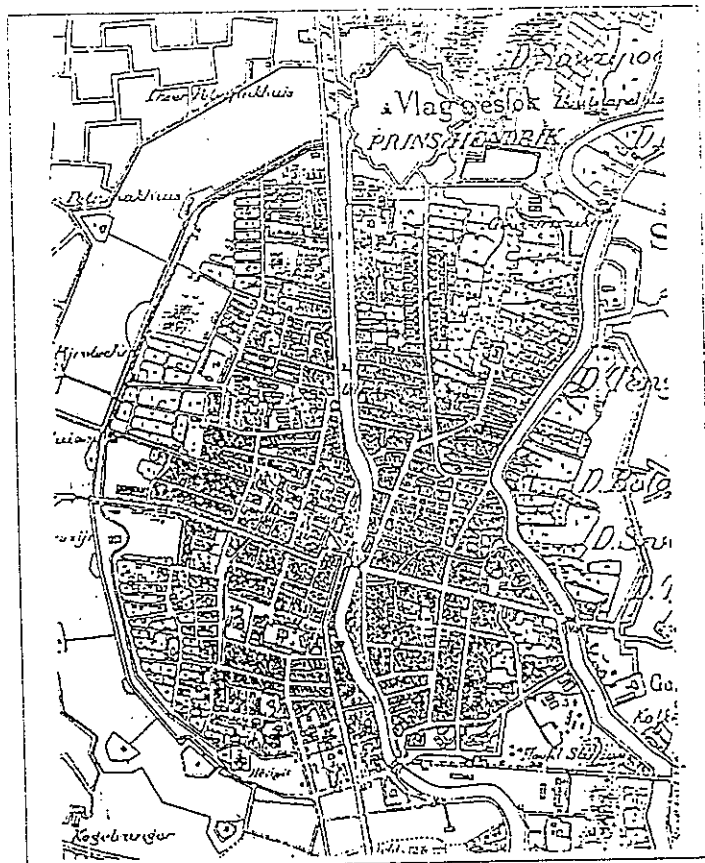
Gambar Peta kota Surabaya pada tahun 1825. Pusatnya masih terletak di daerah Jembatan Merah. Terlihat kotanya ada di sebelah Barat Jembatan Merah, yang kebanyakan dihuni oleh orang Belanda; sedangkan Cina, Arab dan Melayu berdiam di sebelah Timur Jembatan Merah.

Sumber : Oud Soerabaia, v.Faber, dalam Handinoto, 1996 : 41



Gambar Peta kota Surabaya pada tahun 1866. Terlihat pada gambar kota Surabaya dikelilingi oleh tembok, sedang pada ujungnya di tepi laut terdapat benteng *Prins Hendrik*. Pembangunan benteng tersebut dimulai tahun 1830 sampai 1860-an. Baru pada 19 April 1971 benteng dibongkar dan selanjutnya kota Surabaya mulai berkembang ke arah Selatan.

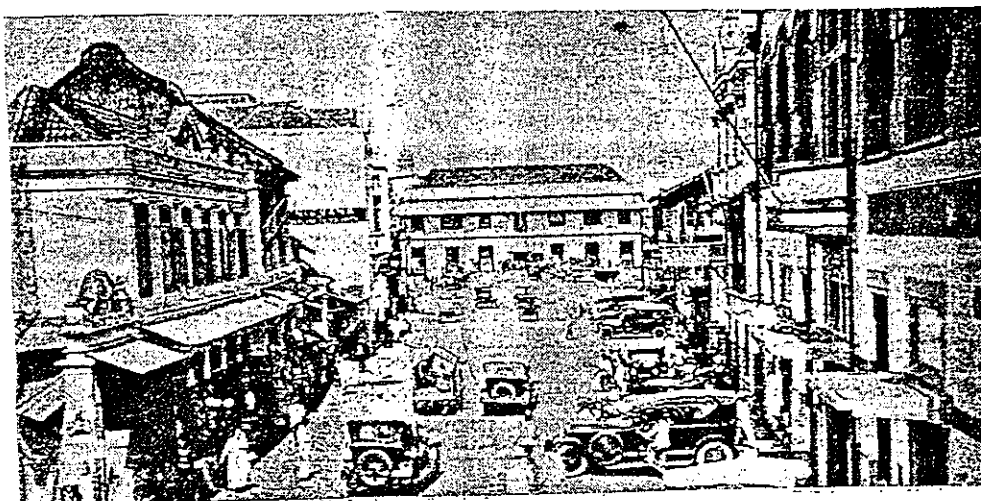
Sumber : Oud Soerabaia, v.Faber, dalam Handinoto, 1996 : 42



Gambar 3.96

Gambar daerah Kembang Jepun, tampak dari jauh Kantor Residen Surabaya yang terletak tepat di mulut Jembatan Merah.

Sumber : Handinoto, 1996 : 55



### 3.5.2. Perkembangan Kota Setelah Benteng Runtuh (1870-1940 ).

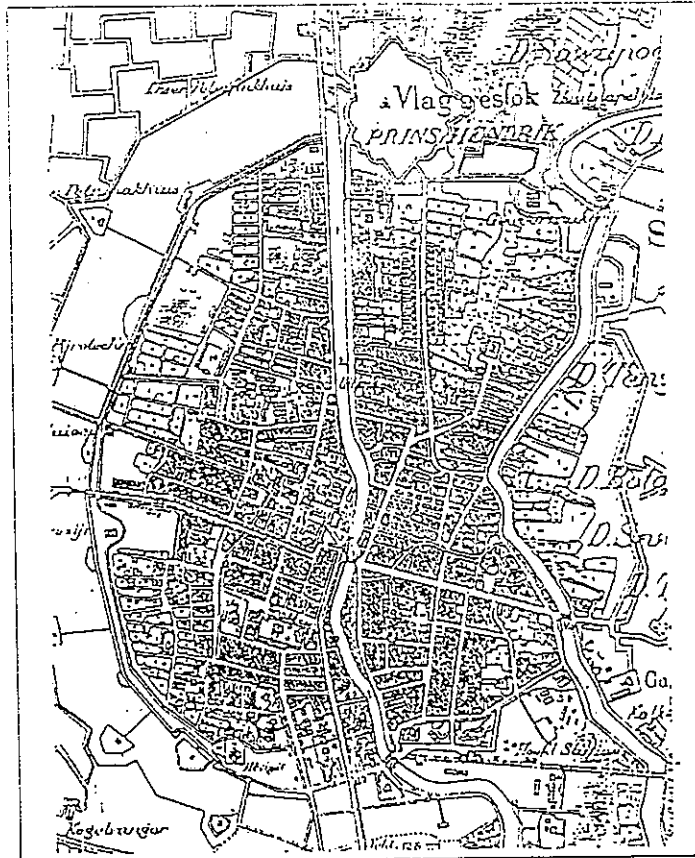
Tahun 1870 merupakan titik awal perkembangan kota-kota besar di Jawa, termasuk juga Surabaya. Hal-hal yang ikut mendorong kejadian ini antara lain adanya Undang-undang Gula dan Undang-undang Agraria tahun 1870, dibukanya terusan Suez pada tahun 1870, dan keputusan untuk membongkar benteng pada tahun 1871.

Sebagai kota benteng, sebelum tahun 1870 –an Surabaya mempunyai pusat kota di daerah pemerintahan. Sejak zaman *Deandels* , tahun 1811, pusat pemerintahan Surabaya terletak di depan Jembatan Merah, di mana terletak kantor Residen serta kantor pemerintahan yang lain, seperti Kantor Bea Cukai, Kantor Kepolisian dan lain-lain. Kantor-kantor itu terletak di dalam satu gedung. Di sekitar gedung itu terletak sebuah lapangan terbuka yang dinamakan *Willemsplein* (sekarang Taman Jayengrono). Sampai tahun 1905 pusat kota Surabaya masih tetap berlokasi di sekitar Jembatan Merah. Kantor Residen berhadapan dengan Jembatan Merah. Jadi kalau kita berjalan dari arah jalan Kembang Jepun ( dulu namanya *Handelstraat* ), bangunan Kantor Residen tersebut terlihat sebagai suatu *focal point*. Tetapi bangunan Kantor Residen Surabaya tersebut kemudian dibongkar sekitar tahun 1930-an. Sebagai gantinya kemudian didirikan Kantor Gubernur di jalan Pahlawan. Jadi dulunya antara jalan Kembang Jepun dan jalan Rajawali yang melewati Jembatan Merah tidak ada jalan langsung seperti sekarang, karena tepat di depan Jembatan Merah terletak bangunan Kantor Residen. Sedangkan di Surabaya pada akhir abad ke -19 , Alun-alunnya berada di *Stadstuin* (sekarang gedung Bank Indonesia) di jalan Pahlawan, sedang Kantor Bupati terletak di daerah yang sekarang menjadi Kantor Pos Besar di jalan Kebonrejo (dulu namanya *Regenstraat* ). Di sekitar pusat pemerintahan itu kemudian muncul kegiatan perdagangan, terutama di daerah jalan Rajawali. Setelah tahun 1900-an daerah perdagangan ini meluas ke Selatan dan Timur, sampai jalan Kembang Jepun, jalan Veteran, Pasar Besar Gemblongan sampai ke jalan Tunjungan.



Gambar Peta kota Surabaya pada tahun 1866. Terlihat pada gambar kota Surabaya dikelilingi oleh tembok, sedang pada ujungnya di tepi laut terdapat benteng *Prins Hendrik*. Pembangunan benteng tersebut dimulai tahun 1830 sampai 1860-an. Baru pada 19 April 1871 benteng dibongkar dan selanjutnya kota Surabaya mulai berkembang ke arah Selatan.

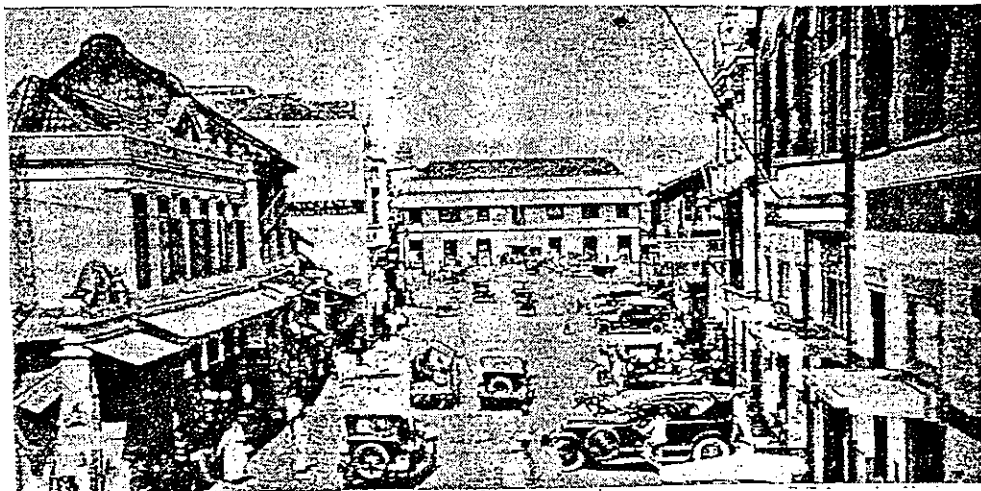
Sumber : Oud Soerabaia, v.Faber, dalam Handinoto, 1996 : 42



Gambar 3.96

Gambar daerah Kembang Jepun, tampak dari jauh Kantor Residen Surabaya yang terletak tepat di mulut Jembatan Merah.

Sumber : Handinoto, 1996 : 55



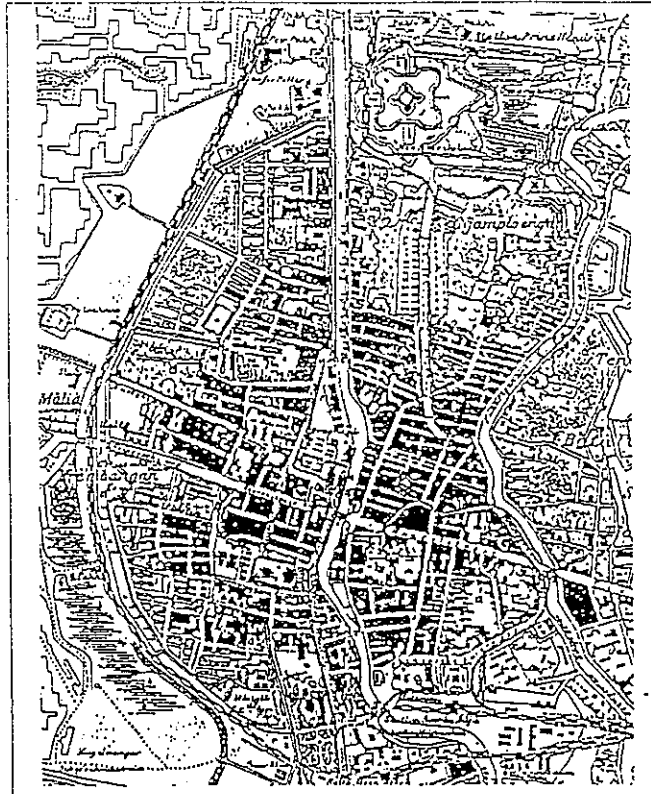
### 3.5.2. Perkembangan Kota Setelah Benteng Runtuh (1870-1940 ).

Tahun 1870 merupakan titik awal perkembangan kota-kota besar di Jawa, termasuk juga Surabaya. Hal-hal yang ikut mendorong kejadian ini antara lain adanya Undang-undang Gula dan Undang-undang Agraria tahun 1870, dibukanya terusan Suez pada tahun 1870, dan keputusan untuk membongkar benteng pada tahun 1871.

Sebagai kota benteng, sebelum tahun 1870 –an Surabaya mempunyai pusat kota di daerah pemerintahan. Sejak zaman *Deandels*, tahun 1811, pusat pemerintahan Surabaya terletak di depan Jembatan Merah, di mana terletak kantor Residen serta kantor pemerintahan yang lain, seperti Kantor Bea Cukai, Kantor Kepolisian dan lain-lain. Kantor-kantor itu terletak di dalam satu gedung. Di sekitar gedung itu terletak sebuah lapangan terbuka yang dinamakan *Willemsplein* (sekarang Taman Jayengrono). Sampai tahun 1905 pusat kota Surabaya masih tetap berlokasi di sekitar Jembatan Merah. Kantor Residen berhadapan dengan Jembatan Merah. Jadi kalau kita berjalan dari arah jalan Kembang Jepun ( dulu namanya *Handelstraat* ), bangunan Kantor Residen tersebut terlihat sebagai suatu *focal point*. Tetapi bangunan Kantor Residen Surabaya tersebut kemudian dibongkar sekitar tahun 1930-an. Sebagai gantinya kemudian didirikan Kantor Gubernur di jalan Pahlawan. Jadi dulunya antara jalan Kembang Jepun dan jalan Rajawali yang melewati Jembatan Merah tidak ada jalan langsung seperti sekarang, karena tepat di dapan Jembatan Merah terletak bangunan Kantor Residen. Sedangkan di Surabaya pada akhir abad ke -19 ,Alun-alunnya berada di *Stadstuin* (sekarang gedung Bank Indonesia) di jalan Pahlawan, sedang Kantor Bupati terletak di daerah yang sekarang menjadi Kantor Pos Besar di jalan Kebonrejo (dulu namanya *Regenstraat* ). Di sekitar pusat pemerintahan itu kemudian muncul kegiatan perdagangan, terutama di daerah jalan Rajawali. Setelah tahun 1900-an daerah perdagangan ini meluas ke Selatan dan Timur, sampai jalan Kembang Jepun, jalan Veteran, Pasar Besar Gemblongan sampai ke jalan Tunjungan.

Gambar peta Surabaya tahun 1905. Terlihat adanya pembingkaran tembok benteng sebelah Selatan kota, meskipun benteng *Prins Hendrik* masih jelas terlihat. Pusat kotanya masih ada di sekitar Jembatan Merah, yaitu sekitar *Heerenstraat* (sekarang jalan Rajawali) dan sekitarnya.

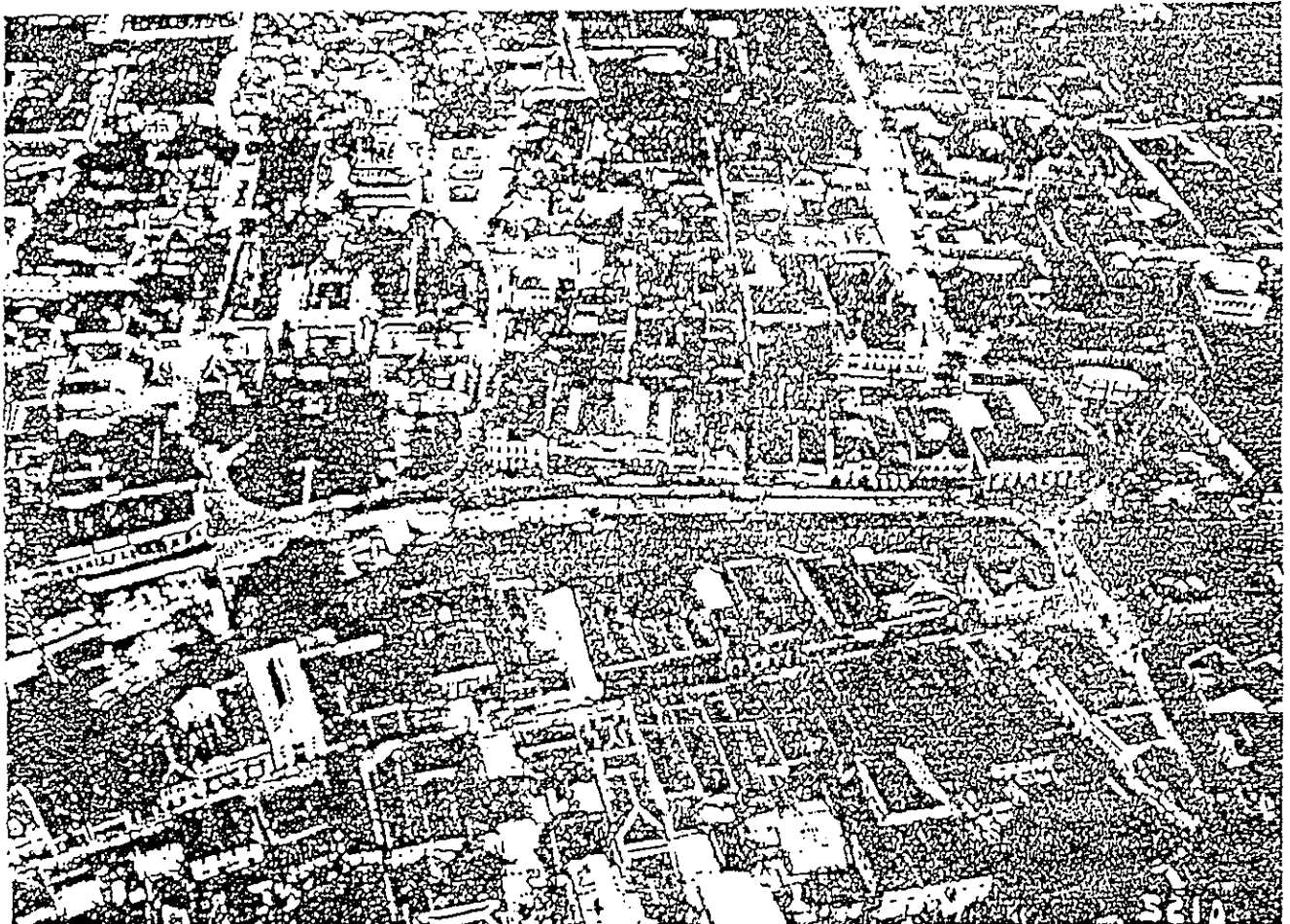
Sumber: Oud Soerabaia v. Faber dalam Handinoto, 1996 : 43



Gambar 3.98

Gambar tampak dari udara daerah Jembatan Merah setelah tahun 1900-an, di sebelah Barat Jembatan Merah adalah pemukiman orang Belanda.

Sumber: Nieuw Soerabaia v. Faber dalam Handinoto, 1996 : 112



Semua gereja yang ada sampai tahun 1905 terletak di daerah kediaman orang Eropa , di sekitar Jembatan Merah, karena pada umumnya yang beragama Kristen adalah orang-orang Eropa. Tempat ibadah Kristen bisa dibagi dua, yaitu gereja Protestan dan gereja Katolik. Gereja bagi umat Kristen Protestan di dirikan di *Willemssplein* (sekarang Taman Jayengrono) oleh *Opperkopman VOC en Gezaghapper in den Oosthoek* ( Kepala Perwakilan Dagang dan Penguasa Jawa Bagian Timur) *Abraham Christopher Coertsz* pada tahun 1759. Di bekas bangunan gereja tersebut kemudian dibangun gedung *Internasionale Crediet en Handelsvereeniging Rootterdam* yang sekarang menjadi gedung PT. Panca Niaga . ( Faber,1931 :293 dalam Handinoto, 1996 : 65) Sedangkan gereja katolik pertama dibuat di pojok jalan Kepanjen/Kebonrojo pada tahun 1822.

Sejak tahun 1902 para arsitek Belanda mulai berkiprah di kawasan kota lama ,terutama Biro-biro Arsitek Belanda yang ada di Indonesia untuk melaksanakan pembangunan dan perencanaan sesuai dengan para pemberi tugas yaitu para pengusaha untuk kepentingan kantornya untuk kegiatan usaha dagang dan jasa, seperti *Wolff Schoemaker* yang bekerja sama dengan *AIA* pada tahun 1927 membangun kantor sesuai dengan pemberi tugas perusahaan dagang Belanda *International Crediet en Handelsvereniging* yang terletak di antara dua jalan yaitu jalan Rajawali dan jalan garuda serta di sebelah timurnya adalah sebuah lapangan *willemssplein* yang sampai tahun 1991 lapangan ini dipergunakan sebagai terminal kota, begitu juga pada tahun 1928 merencanakan gedung Kolonial Bank di jalan Jembatan Merah. Pada tahun 1928 Kolonial Bank mendirikan sebuah cabang di Surabaya. Perencananya juga *Schoemaker* , terletak di Jalan Jembatan Merah beberapa ratus meter dari sebelah Selatan Kantor *International Crediet* dan sekarang dipakai oleh Kantor PT.Perkebunan XXI-XXII.

Dalam pelaksanaan politik desentralisasi pada tahun 1905 ,maka kota Surabaya membangun Kantor Gubernur yang berlokasi di *Alun-alunstraat*( di jalan Pahlawan, yang dahulu merupakan Alun-alun kota) pada tahun 1931 dengan perencananya adalah *W.Lemei* ,bersamaan dengan itu maka Kantor Residen Surabaya yang ada di depan Jembatan Merah dibongkar.Di depan gedung ini adalah gedung *Raad van Justitie* yang dibangun pada tahun 1890 dengan arsitek *MJ.Hulswit* .Pada abad ke -20 ini merupakan masa kejayaan arsitektur kolonial Belanda di Indonesia. Hal ini disebabkan karena perkembangan yang terjadi secara bersamaan antara perkembangan ekonomi yang pesa di Hindia Belanda dan kemajuan perkembangan arsitektur modern di Belanda sendiri. Hampir semua arsitek yang berpraktek di Hindia Belanda pada abad ke - 20 mempunyai latar belakang pendidikan di negeri Belanda . Di Surabaya sendiri para arsitek

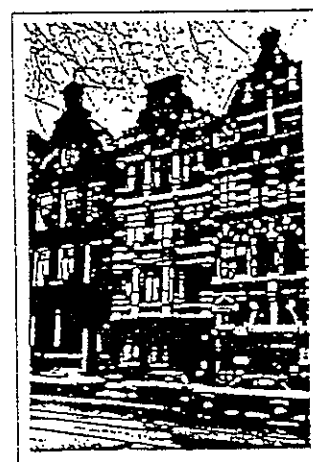
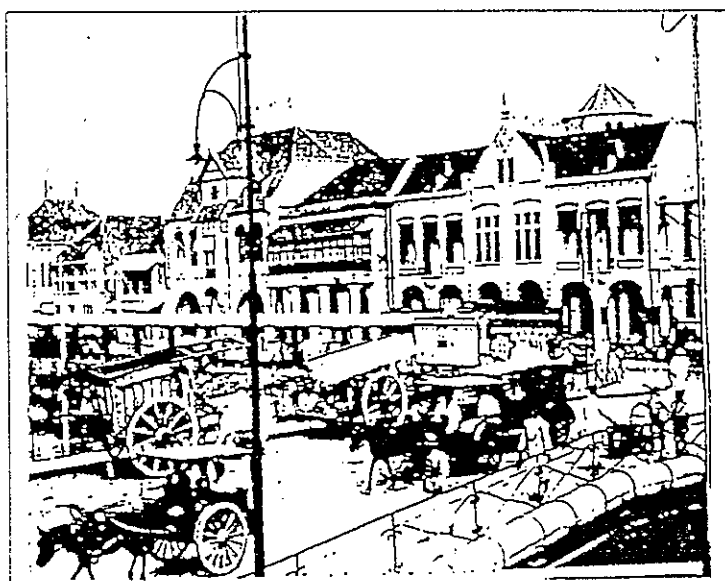
bangunan penting ,seperti *C.Citroen, W.Lemeij, M.J.Hulswit, F.J.L.Ghijssels, Job & Sprey, J.Th.van Oyen* dan sebagainya adalah produk Belanda. Kalau pada abad ke –19 tidak ada arsitek profesional yang berkarya di Hindia Belanda pada umumnya dan Surabaya pada khususnya maka pada abad ke – 20 karya-karya arsitek profesional Belanda mulai bertebaran di Surabaya. ( Handinoto,1996 : 151). Bentuk arsitektur kolonial Belanda di Indonesia sesudah tahun 1900 – an merupakan bentuk yang spesifik .Bentuk tersebut merupakan hasil kompromi dari arsitektur modern yang berkembang di Belanda pada jaman yang bersamaan dengan iklim basah Indonesia. Pengaruh yang dibawa dari Belanda ke Indonesia setelah tahun 1900 – an adalah sistem organisasi pembangunan yang makin disempurnakan. Di sini pembangunannya diatur oleh Departemen BOW ( Pekerjaan Umum) sehingga menghasilkan mutu arsitektur yang tinggi. Sikap profesionalisme dalam organisasi perancangan ini dipelopori oleh kantor *Hulswit, Fermont & Ed.Cuypers di Weltevreden*. Profesionalisme ini diperlihatkan dari cara perancangan yang tuntas pada bangunan secara keseluruhan. Perancangan ini dimulai dari lay out dan bentuk bangunan sampai detaildetail elemen bangunan yang kecil. Elemen-elemen bangunan yang mempengaruhi karakteristik *Visual Townscape* adalah dengan adanya kontinuitas elemen-elemen pada setiap bangunan seperti :

- Penggunaan Gavel (Gable) pada tampak depan bangunan.
- Penggunaan Tower pada bangunan.
- Penggunaan Dormer pada bangunan.

### Gambar 3.99

Gambar deretan bangunan yang berciri Belanda di tepi Kali Mas dekat Jembatan Merah.

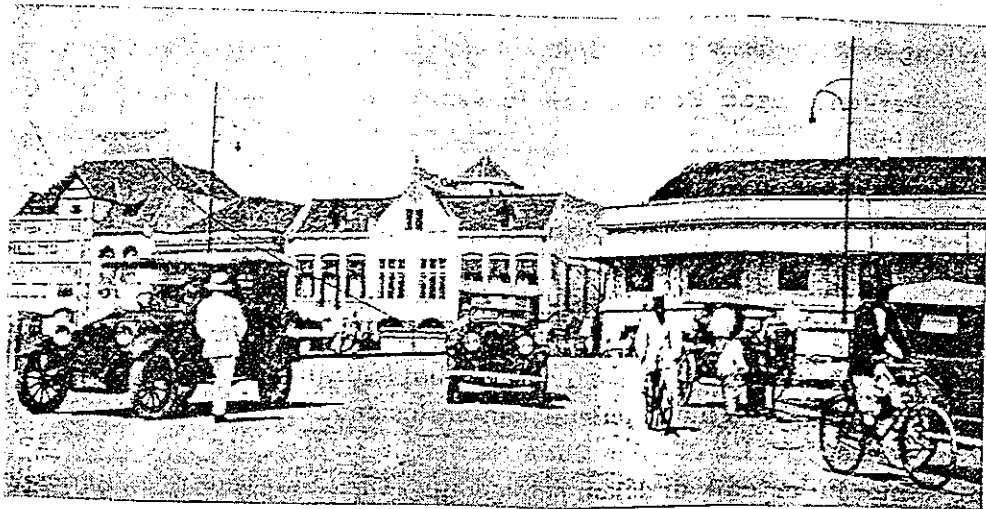
Sumber ; Krokodilen Staad ,dalam Handinoto, 1996 : 168



*Daerah Plamtagemiddenlaan di Amsterdam*

Gambar deretan bangunan di depan Jembatan Merah pada tahun 1930-an , sebelah kanan adalah bangunan Kantor Residen sebelum dibongkar.

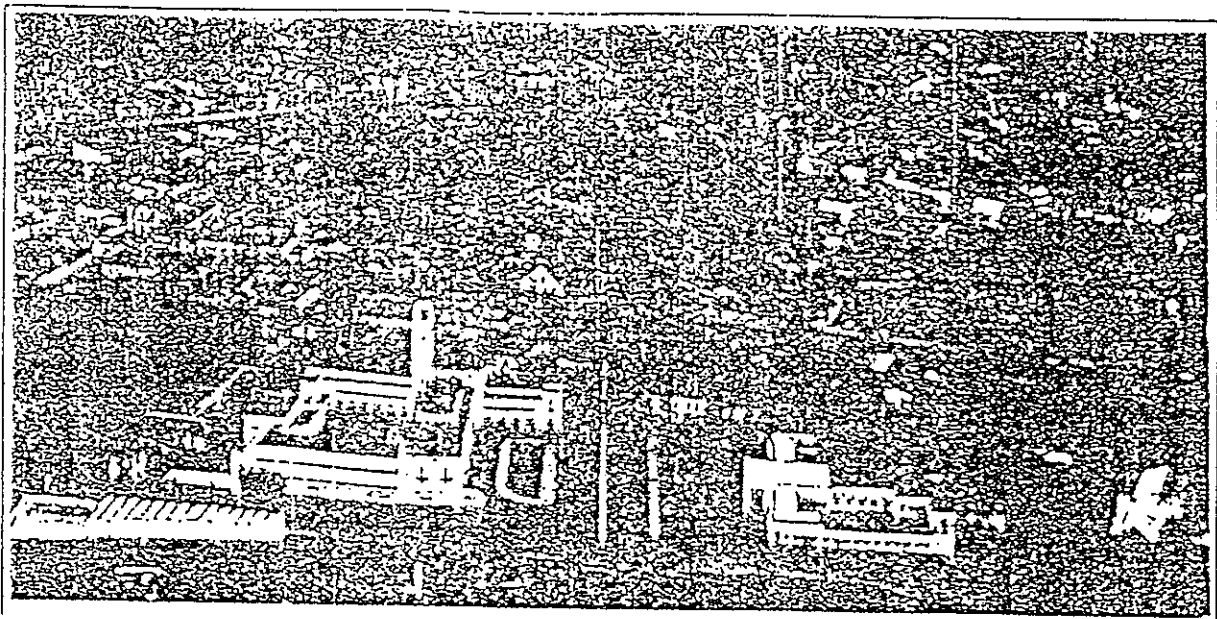
Sumber : Van dorp & Co, dalam Handinoto , 1996 : 54



Gambar 3.101

Gambar dari udara Kantor Gubernur Surabaya berhadapan dengan Palais van Justice ( kantor Pengadilan ) , yang musnah pada waktu pertempuran bulan Nopember 1945 , di mana sekarang berdiri Tugu Pahlawan.

Sumber : Wormser 1923, foto 325 , dalam Yulianto .S, 1993 hal. 111.



### 3.5.3. Kota Lama Surabaya Sekarang ( 1940 – Sekarang )

Setelah Belanda meninggalkan Indonesia, maka sejak pemerintahan Indonesia di bawah jajahan Jepang kondisi kota lama Surabaya terdapat beberapa gedung yang hancur karena pertempuran di antaranya adalah gedung *Paleis van Justitie* ini dipakai sebagai markas Kenpetai. Pada tanggal 2 Oktober 1945 bangunan ini direbut oleh BKR, selanjutnya dipakai sebagai markas BKR dan akibat pertempuran bulan Nopember 1945 gedung ini hancur. Sisa-sisa bangunan kemudian diruntuhkan dan pada akhir tahun 1950-an di bekas lokasi tersebut didirikan Tugu Pahlawan Surabaya, sehingga mengubah citra kota sebagai pusat kota dengan landmark kota dengan tugu Pahlawan.

Perubahan fungsi *willemsplein* yang merupakan square berubah menjadi terminal kota sampai dengan tahun 1991, dan selanjutnya pada 1998 ini berubah menjadi taman kota dan tugu Jembatan Merah dengan bangunan Plaza Jembatan Merah. Secara keseluruhan pada daerah-daerah perdagangan secara *visual townscape* telah berubah ciri khas muka bangunannya karena terdesak kepentingan ekonomi, tetapi karakteristik pola ruang yang terjadi oleh kerapatan bangunan masih bertahan.

### 3.5.4. Batasan Kawasan Studi.

Batasan kawasan studi kami batasi pada kawasan kediaman orang-orang Eropa yaitu di sebelah Barat Jembatan Merah dengan jalan-jalan utamanya sebagai berikut : (Handinoto, 1996 :91)

- ❑ *Heerenstraat* ( sekarang jalan Rajawali )
- ❑ *Willemstraat* ( sekarang jalan Jembatan Merah )
- ❑ *Roomkatholikstraat* ( sekarang jalan Kepanjen )
- ❑ *Boomstraat* ( sekarang jalan Branjangan )
- ❑ *Schoolstraat* ( sekarang jalan Garuda )
- ❑ *Werfstraat* ( sekarang jalan Penjara )

Gambar 3.102

Gambar kawasan studi penelitian Kota Surabaya sesuai dengan batas-batas fisik benteng yang pernah ada.

Sumber : DTK, Surabaya





### 3.5.5. Pola Ruang Kota Lama Surabaya

Pada kawasan kota lama Surabaya ,secara umum lebih dicirikan oleh pola tatanan fisik fisik bangunan yang rapat satu sama lain/berdempetan tanpa jarak sama sekali dengan garis sempadan bangunannya = 0 ( *close layout* ) dan prosentase penggunaan lahannya diperkirakan mendekati angka 90% dari keseluruhan lahan kawasan . Bangunan-bangunan utama yang signifikan terletak di jalan-jalan utama diantaranya jalan Rajawali, jalan Niaga ,jalan Jembatan Merah , jalan Kepanjen , jalan Garuda dan jalan Penjara dengan berbagai variasi penggunaan elemen yang merupakan ciri khas bangunan Eropa.

Secara keseluruhan masing-masing bangunan berkembang sesuai dengan kebutuhan perdagangan waktu itu sehingga saling berdekatan satu sama lain dan pola kota yang terbentuk adalah *grid irregular*. Bentuk massa tiap bangunan berbentuk empat persegi panjang secara murni , serta dalam bentuk massa yang besar yang secara keseluruhan membentuk suatu *Urban Block irregular* ,karena memang kota tidak direncanakan dengan pola master plan tetapi tumbuh sesuai kebutuhan.( Handinoto, 1996 : 56 )

Secara keseluruhan pada saat itu memang sengaja direncanakan Taman *willemsplein* depan Kantor Residen sebagai Pusat Kota .tetapi setelah bangunan dibongkar dan kantor pemerintahan dipindahkan di jalan Pahlawan dengan Tugu Pahlawannya ,maka fungsi *willemsplein* hanya berfungsi sebagai taman kota. Secara makro Kota Lama Surabaya terdapat tiga square yaitu square utama yang terletak di dekat Jembatan Merah (*Willemsplein* ) di jalan Rajawali yang sekarang menjadi Taman Kota, square yang ke dua adalah di jalan Niaga ,sekarang dipakai untuk pompa bensin dan yang ke tiga adalah dekat dengan square ke dua ,merupakan jalur hijau.

Pada bangunan-bangunan yang signifikan yaitu pada pojok jalan karena berfungsi sebagai *final stop* atau sebagai titik tangkap pertama pada sudut jalan maka bangunan tersebut bercirikan menara yang sangat mencolok. Bangunan –bangunan di pinggir Kali Mas sangat khas dengan bangunan bernuansa khas Belanda, saling merapat, mempunyai elemen menara. Ratio antara tinggi bangunan dan lebar jalan ,untuk jalan utama  $D/H = 1$  dan untuk jalan lingkungan adalah  $D/H < 1$ .

Pola ruang jalan yang terbentuk terlihat tidak teratur atau *irregular road* karena perkembangannya tidak direncanakan tetapi disesuaikan dengan kebutuhan hal ini dapat dilihat

Gambar bentuk dasar ( figure-ground ) kawasan yang menunjukkan prosentase atau intensitas ketertutupan lahan oleh bangunan yang terlihat cukup tinggi dibanding dengan ruang terbuka terutama pada jalan-jalan sempit . Sumber : Survey pendataan di lapangan dan DTK.Surabaya.



pada jalan Rajawali dahulu dengan jalan Rajawali sebelum kantor Residen dibongkar. Sebelum kantor Residen dibongkar square utama bentuknya segitiga dengan bangunan gerejanya, tetapi setelah Kantor Residen dibongkar dan gereja dibongkar pada tahun 1930 dan ditempat gereja dibangun kantor maskapai Belanda maka bentuk square berubah menjadi segi empat dan jalan Rajawali lurus dari Timur ke Barat, sebelumnya adalah dari Timur Jembatan Merah adalah belok ke Utara.

### 3.5.6. Jalur Sirkulasi Kawasan.

Pola sirkulasi kawasan, sebagai jalan utama pada kawasan ini adalah jalan Jembatan Merah, jalan Rajawali, jalan Kepanjen, jalan Branjangan, jalan Garuda, jalan Penjara dan jalan Veteran. Sebagian besar adalah jalan satu arah dengan pertimbangan kepadatan lalu- lintas. Sedangkan pertimbangan terhadap visual atau pemanfaatan potensi *streetscape* seringkali diabaikan. Sehingga dalam sekian kurun waktu, pengalaman ruang kota dari pemakai jalur terbatas hanya dari satu sisi perspektif saja, sedangkan perspektif *streetscape* dari sisi yang lain tidak pernah terjamah sama sekali. Kondisi semacam ini dianggap cukup merugikan bagi pengamat berkaitan dengan perspektif pengalaman ruang arsitekturalnya dan eksistensi bangunan-bangunan itu sendiri, kecuali kalau kita sengaja menikmati ruang kota dengan jalan kaki.

Jalur sirkulasi yang cepat adalah jalan Rajawali dan jalan Niaga, karena jalan tersebut sangat lebar dan pola jalannya adalah jalan melengkung. Pada Kota Lama Surabaya ini mempunyai tiga sqaure yang merupakan pelebaran dari pada jalan-jalan utama yang ada yaitu jalan Rajawali, jalan Niaga dan jalan Meliwis. Jalur sirkulasi yang dekat dengan Jembatan Merah atau di sebelah Selatan jalan Rajawali pola jalannya sangat kecil (lorong-lorong) dengan ratio  $D/H < 1$  yang merupakan kawasan benteng pertama atau sesuai dengan peta tahun 1787, tetapi diluar kawasan itu sebagian besar jalan adalah dengan ratio  $D/H = 1$ . Pada jalur-jalur utama sebagian besar adalah satu arah ,tetapi pada jalur-jalur lingkungan adalah dua arah. Pola ruang jalan pada lorong-lorong dan jalur utama secara tegas dibentuk oleh dinding-dinding bangunan karena bangunan saling berdempetan serta penggunaan garis sempadan bangunan yang tidak teratur, sehingga pola jalan terlihat berbelok-belok atau zig-zag atau irregular atau berkembang secara organik.

Gambar 3.104

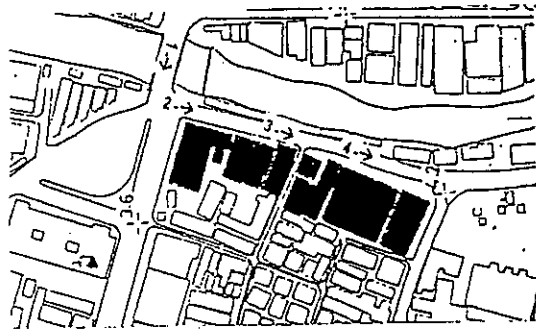
Gambar arah arus kendaraan sekitar kawasan Kota Lama.  
Sumber : Penelitian Lapangan.



### 3.5.7. Pola Ruang Jalan Yang signifikan.

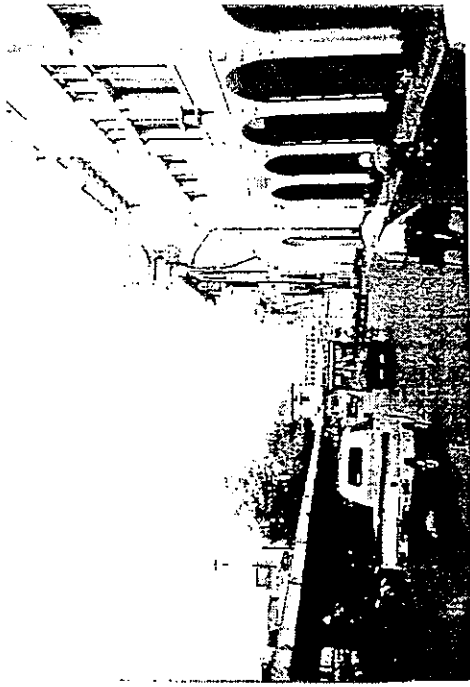


1 Di alas Jembatan Merah Kita dapat melihat deretan bangunan Kota Lama yang saling berdempetan dengan pemakaian elemen-elemen bangunan yang beragam dan berbagai seperti gable, dome, tower, arcade dan lain-lain serta kelengkapan bangunan yang rata-rata 2 lantai merupakan usaha untuk menciptakan kontinuitas visual townscape.



Gambar 3.105

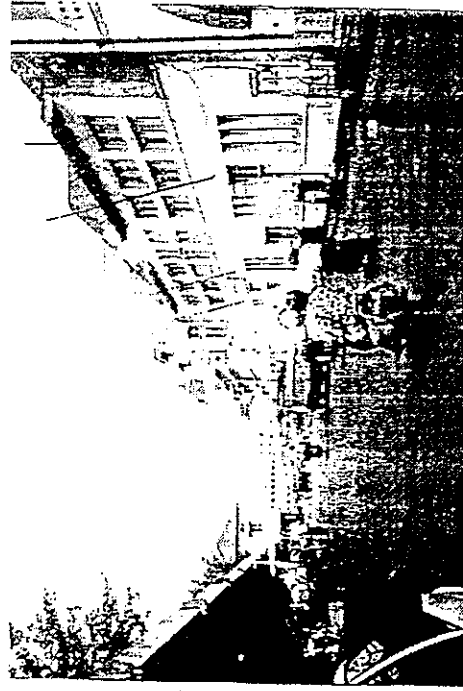
4 Setelah kita maju beberapa langkah lagi kita dapat melihat lebih jelas lagi bangunan puncak menara yang merupakan bangunan sudut /tikungan sebagai unsur pengarah dan bangunan di sebarangnya juga terlihat karena bentuk dari pola jalan yang melengkung.

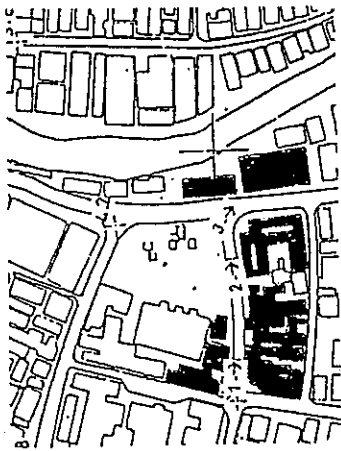


2 Setelah kita membelok pada jalan berpola melengkung maka kita jumpai dengan yang saling berdempetan dan juga penggunaan dinding penghubung antar bangunan untuk mencapai kontinuitas visual bangunan.

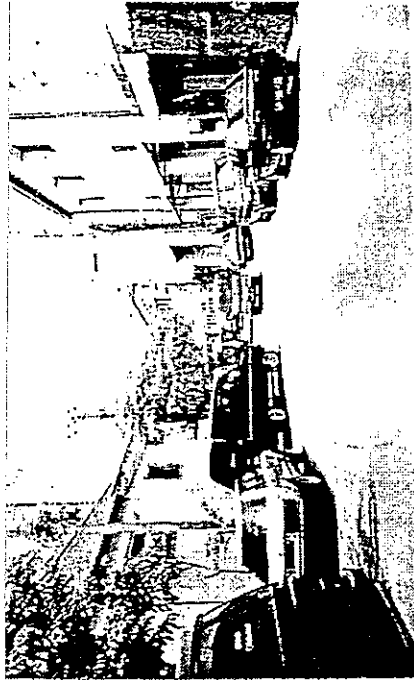


3 Deretan bangunan yang berdempetan dan pemakaian elemen-elemen bangunan yang beragam serta perbedaan yang jelas antara lantai 1 dan 2 merupakan ciri bangunan Kota Lama. Dengan sama-sama kita sudah dapat melihat puncak menara suatu bangunan.





Gambar 3.106



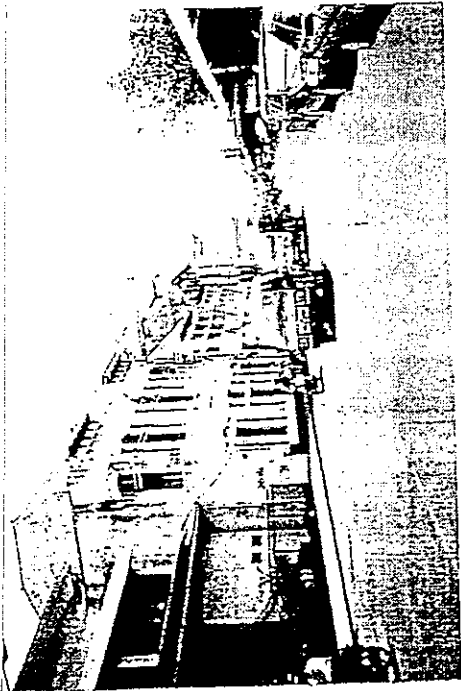
- 1 Kalau kita menyusuri jalan yang melengkung ini, Seakan-akan tidak ada hal yang menarik selain Hanya gedung yang saling berdekatan.



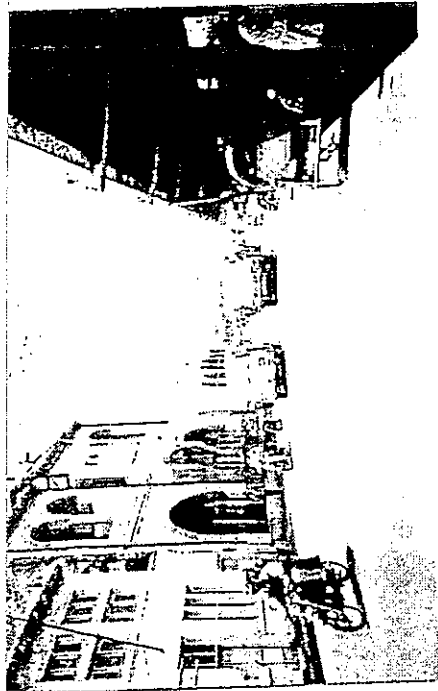
- 2 Setelah kita mendaki, ternyata adalah kita menjumpai sebuah pertigaan dan lepat di sudut pertigaan kita jumpai gedung 2 lantai yang menarik.



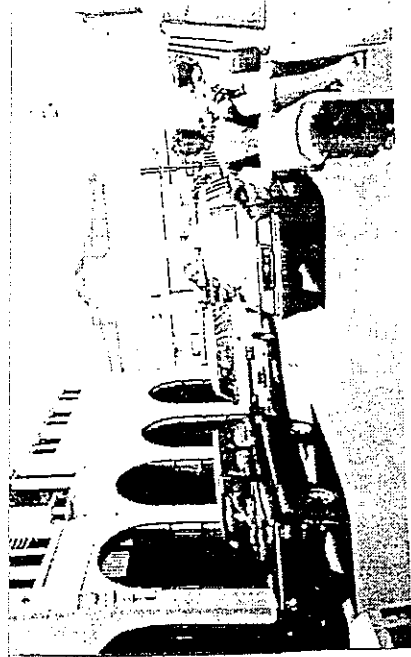
- 3 Setelah kita berada tepat di ujung pertigaan tersebut kita menjumpai puncak menara gedung Bank Exim serta penyelesaian sudut gedung di ujung pertigaan yang melingkar.



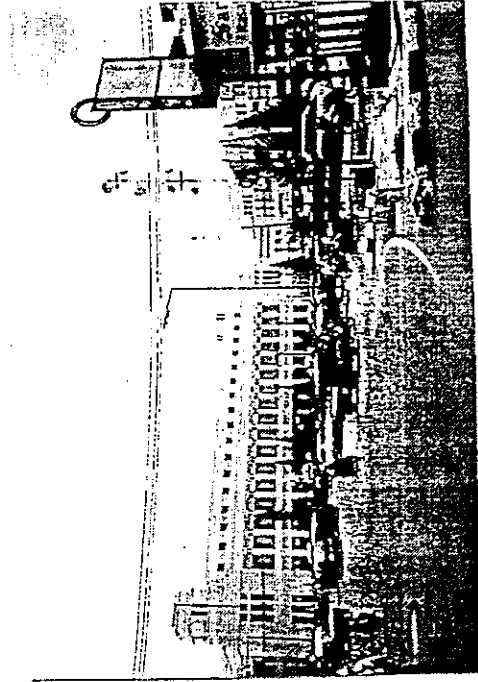
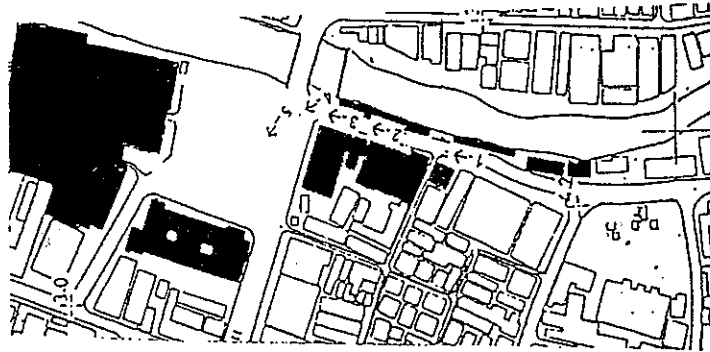
- 1 Dorolan bangunan dua lantai yang saling berdekatan dengan pemakaian Elemen-elemen bangunan khas Eropa dan dari kejauhan tampak samar-samar gedung sebagai final stop.



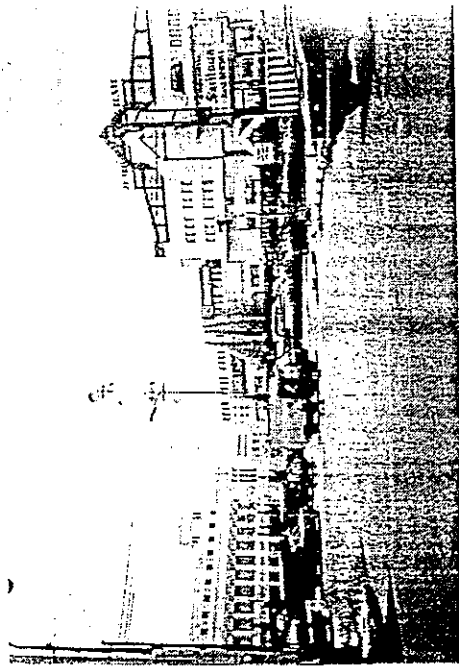
- 2 Penggiran arca bangunan yang beragam dan berulang merupakan usaha untuk menciptakan kontinuitas visual dan bangunan di ujung sebagai final stop lebih terlihat lagi.



- 3 Topat di ujung peragaan kita jumpai bangunan utama itu secara keseluruhan yang ternyata adalah bangunan post modern Pusat Grosir Jembatan Merah sortir sokol bangunan di peragaan yang siku.



- 5 Square tersebut dibeluk dengan detailan bangunan yang melingkupinya dan pola dasar square tersebut berbentuk persegi empat.



- 4 Ternyata peragaan tersebut merupakan ujung jalan menuju ke square dengan bangunan di ujung yang lain yaitu bangunan PT. Panca Niaga dengan menaranya yang menarik.

Gambar 3.107



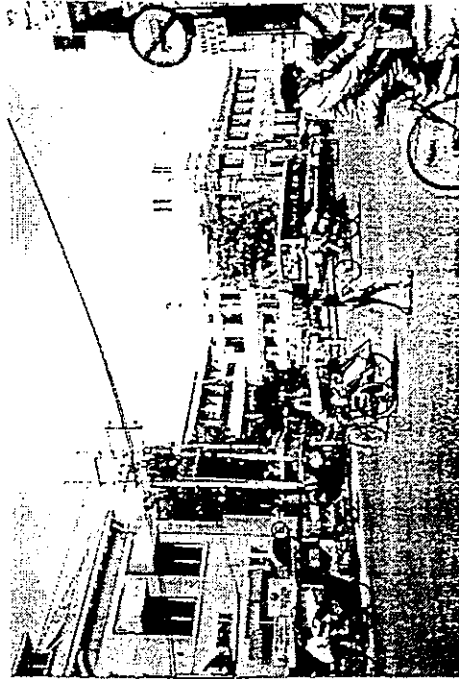
Gambar 3.108



- 1 Dari kejauhan pada perjalanan yang lurus kita dapat melihat dengan samar-samar gedung di sudut jalan yang menarik.

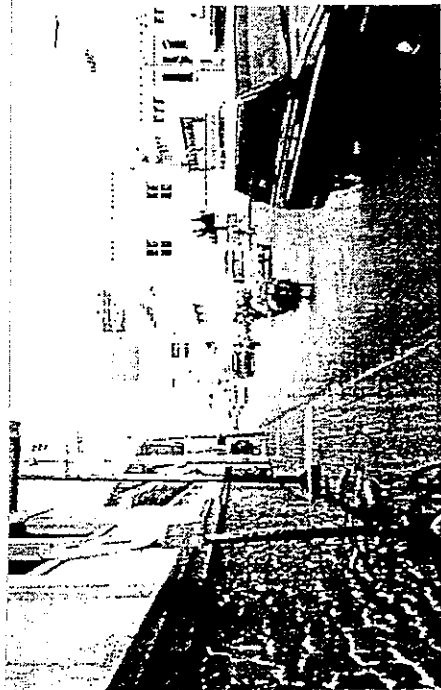


- 2 Setelah kita sampai di ujung perempatan, ternyata yang terlihat adalah gedung Bank BNI yang sangat menarik di sudut perempatan, dengan penyelesaian elemen bangunan yang khas pada sudutnya.



- 3 Setelah melewati gedung BNI, kita melihat view sebagai final stop yaitu puncak menara bangunan Internasional Credent en Handelsvereniging Rootertdam (kantor PT.Panca Niaga) yang dulu merupakan bekas katedral gereja.

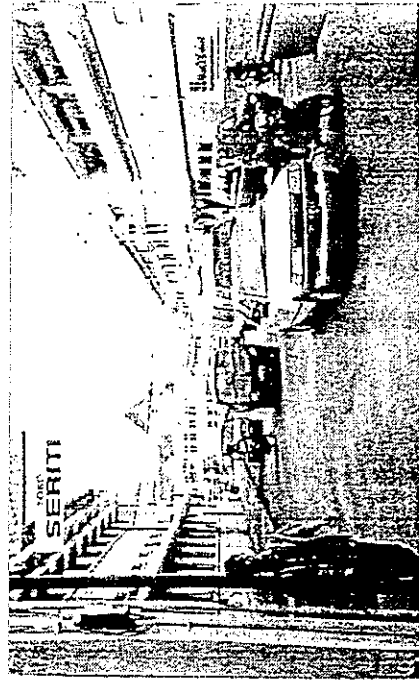




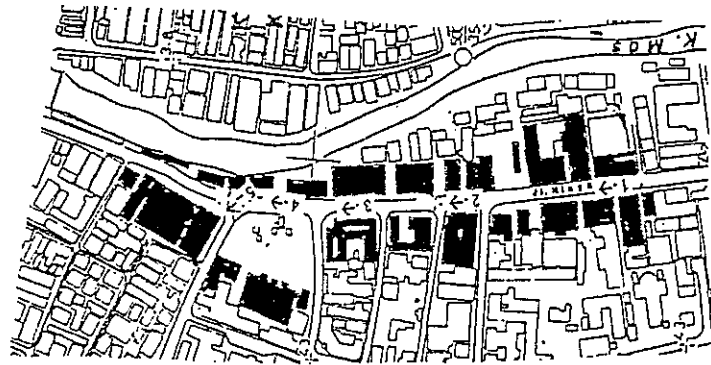
1. Dari kejauhan pada pola jalan yang melengkung secara semer-semer kita dapat melihat gedung di ujung jalan.



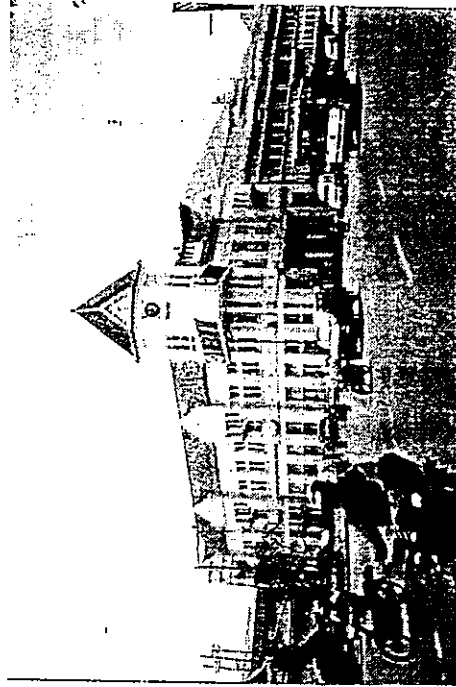
2. Dengan pola jalan yang melengkung tersebut kita dapat melihat bangunan di ujung jalan dengan diantarkan oleh deretan bangunan bertingkat yang saling berdempolan.



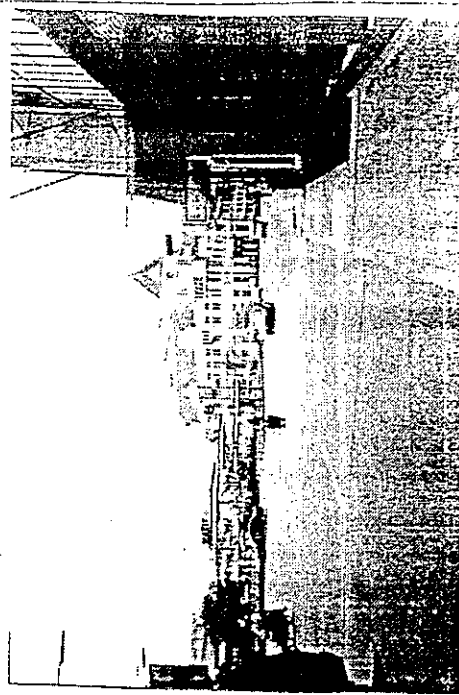
3. Bangunan di ujung dengan puncak menara yang tepat di atas jalan sangat tepat sebagai final stop lingkungan ini.



Gambar 3.109



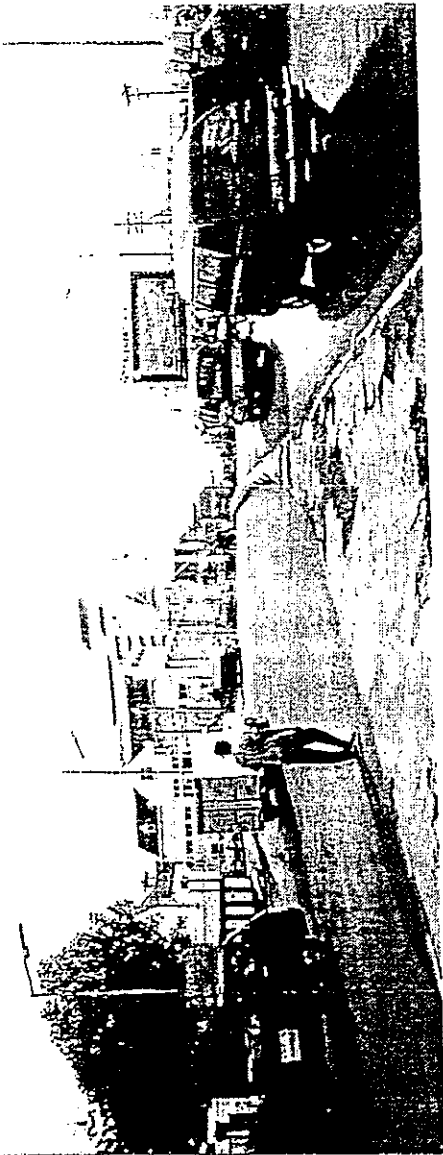
5. Ruang tersebut ternyata adalah sebuah square irregular yang digunakan untuk POM Bensin.



4. Setelah berusaha untuk mencari, ternyata bangunan Kantor Bli dengan penyusunan puncak menara di sudut portigan yang khas.

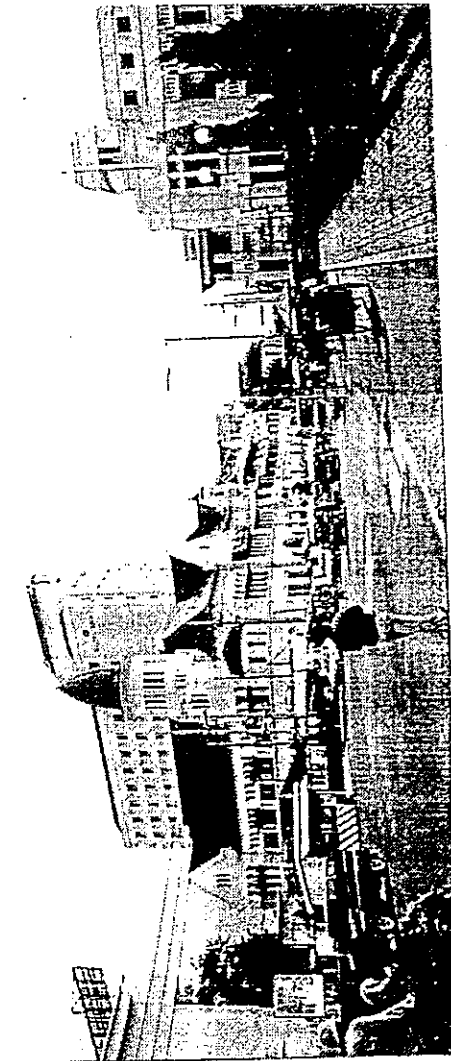


Gambar 3.110



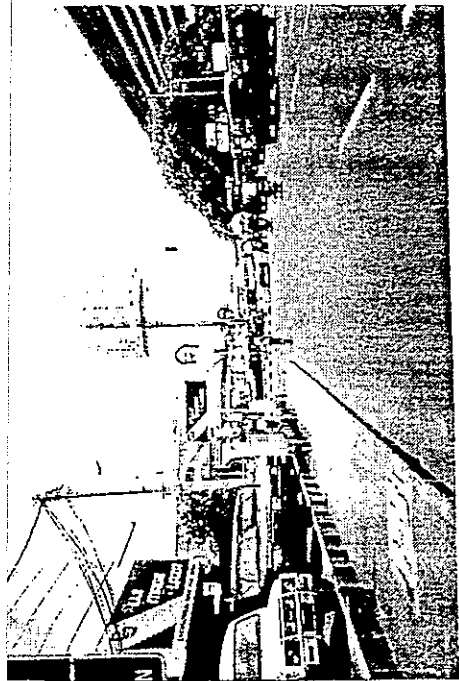
1

Dari sebelah Timur Jembatan Emas kita dapat melihat berbagai elemen bangunan yang digunakan oleh deretan bangunan Kota Lama Surabaya, di mana pada ujung Barat Jembatan Merah tersebut dahulu terdapat Kantor Residen yang menjadi focal point pada saat itu, tetapi sekarang bangunan tersebut sudah tidak ada (dibongkar pada tahun 1930) dan sekarang yang menjadi menarik adalah puncak menara bangunan yang ada di sekitar itu.



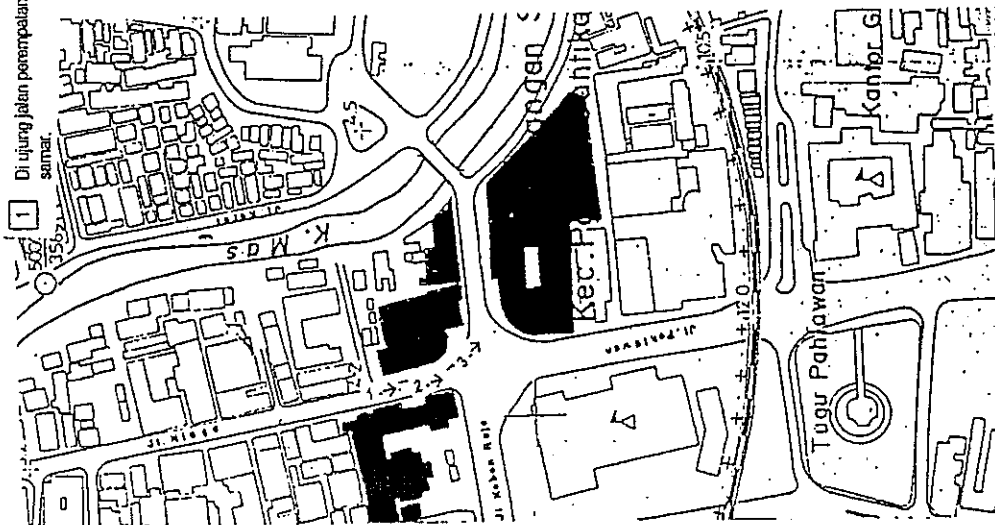
2

Setelah kita melewati Jembatan Merah tersebut, kita dengan jelas dapat melihat estetica townscapo pada Deretan bangunan di kanan dan kiri jalan utama tersebut yang merupakan bangunan sudut di ujung jalan square.

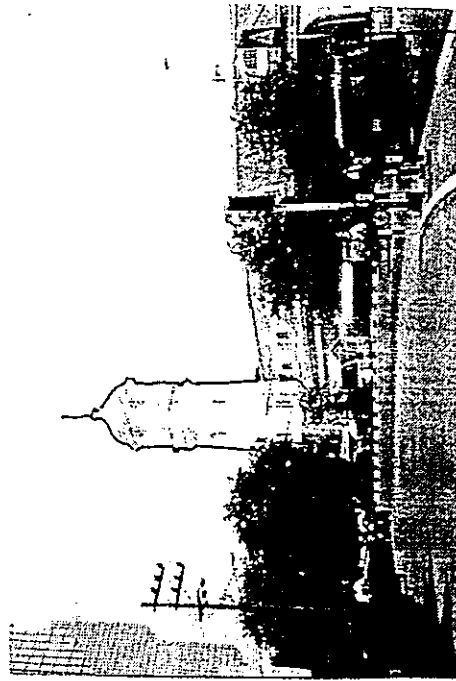


1 Di ujung jalan perempatan jalan Kebon Rojo kita dapat melihat menara bangunan dengan samar-samar.

2 Setelah kita maju beberapa langkah lagi mengikuti arah belokan perempatan tersebut, adakah hal yang mengajikan bagi visual estelika townscape.



Gambar 3.111



3 Setelah kita belok, ternyata ada hal yang menarik yaitu puncak menara bangunan di sudut jalan tersebut dengan lungsi sekaligus untuk menunjuk waktu di samping sebagai titik tangkap pada tungan tersebut.



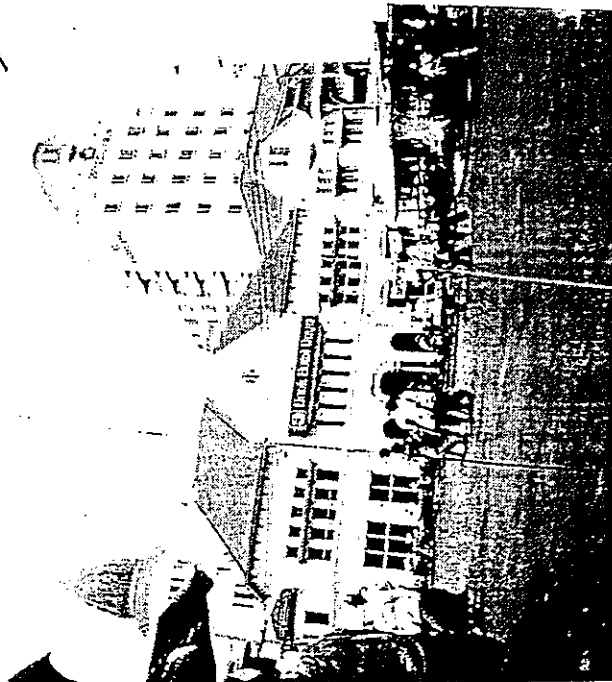
1 Pada peta jalan yang lurus kita dapat usaha menciptakan kontinuitas visual dengan cara pemukiman elemen bangunan beragam dan deretan bangunan yang saling berdekatan.



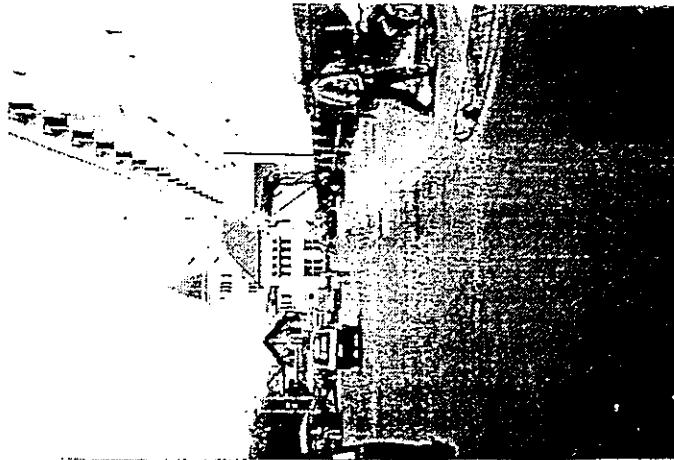
2 Kita melihat bahwa bangunan di sebelah kiri konfigurasi bangunan dibuat sedemikian rupa searah dengan arah perjalanan dengan dibuat palatikan.



3 Pada sudut jalan itu maka penyediaan bangunan terdapat-pada sehingga sebagai orientasi selikungan jalan yang merupakan ujung jalan dari pada square.



5 Setelah kita dekat, ternyata adalah puncak menara bangunan Bank Bumi Daya serta bangunan yang menjulang tinggi dari hotel Ibis yang merupakan focal point bagi daerah sekitar square tersebut.



4 Setelah kita berbalok sedikit, dari balik bangunan tersebut kita peroleh suatu view yang bagus dari puncak menara suatu bangunan di depannya.

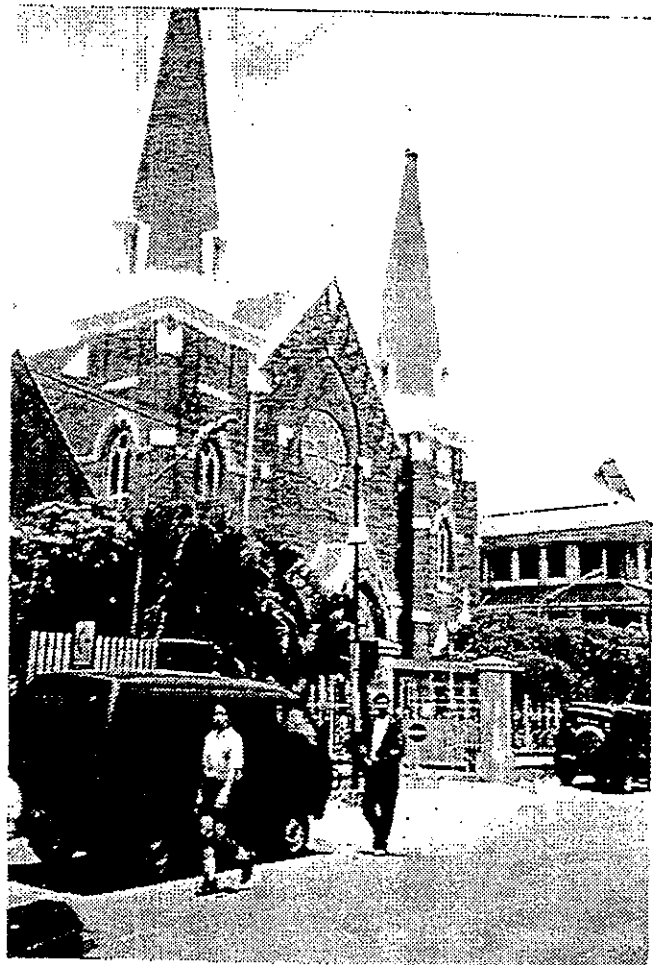
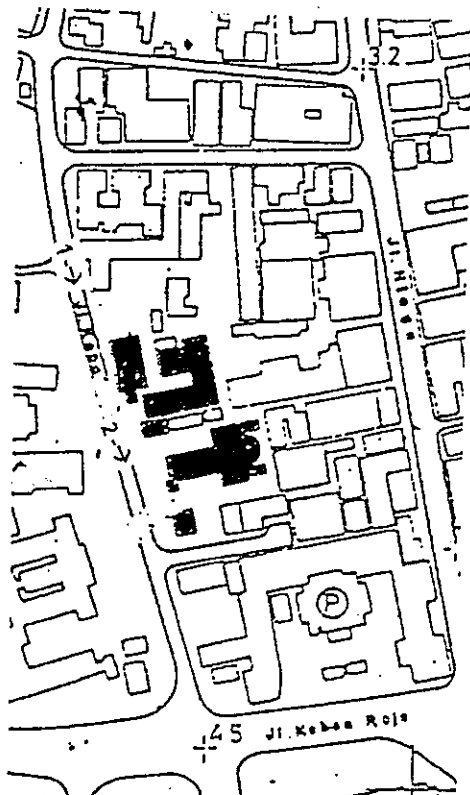


Gambar 3.112

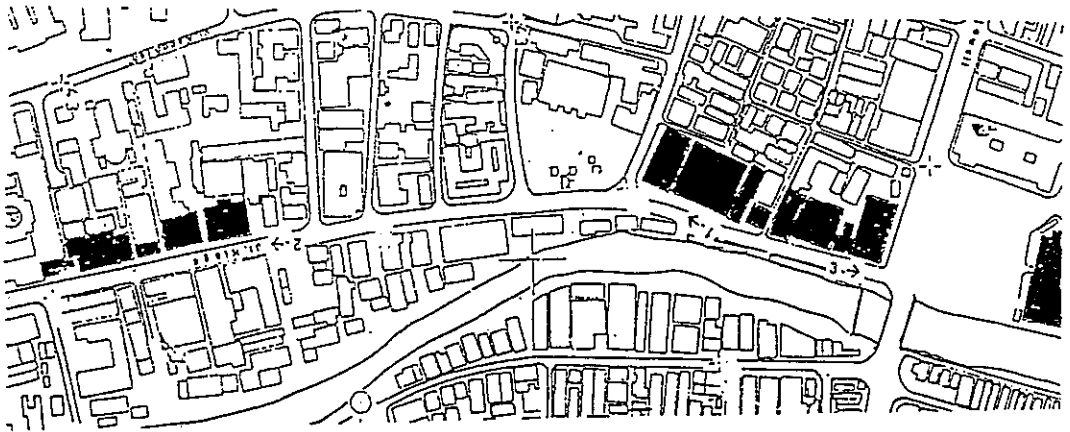


- 1 Dari pola jalan yang lurus dan sederetan bangunan yang kurang menarik visual townscapenya, ternyata terdapat dua puncak menara yang kontras pada daerah tersebut.

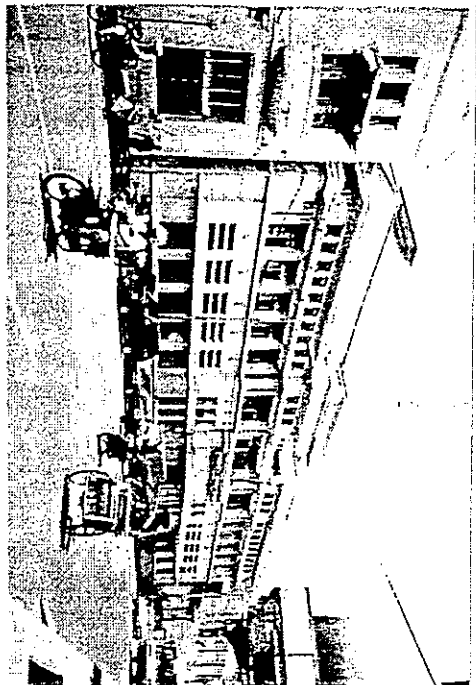
Gambar 3.113



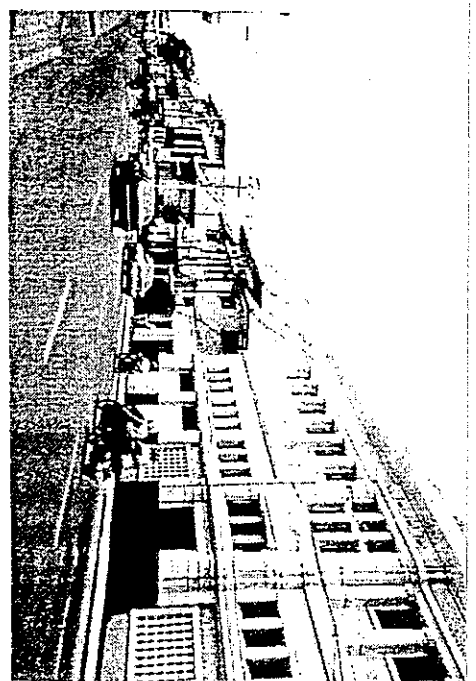
- 2 Setelah kita dekati, ternyata dua puncak menara yang simetris tersebut adalah merupakan puncak menara gereja tua yang dapat dikatakan sebagai landmark daerah tersebut.



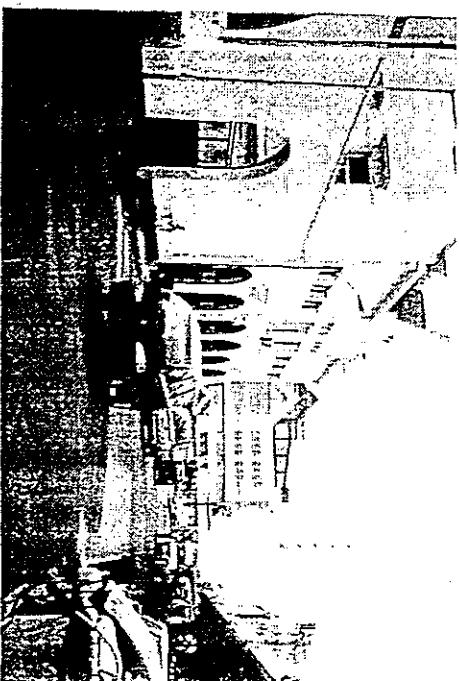
Gambar 3.114



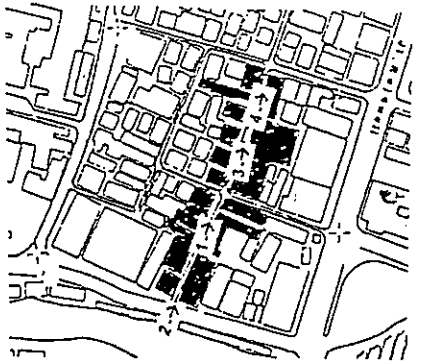
1 Penataan elemen bangunan yang beragam dan berbangs serta bangunan yang saling berdekatan merupakan usaha untuk menciptakan kontinuitas visual townscape.



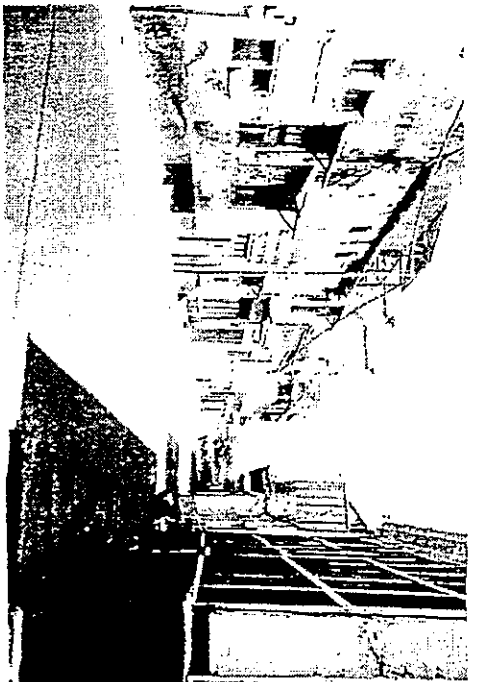
2 Penataan dinding penghubung antara bangunan yang satu dengan yang lainnya dan juga penggunaan Sabuk dinding untuk memisahkan lantai 1 dan 2 merupakan usaha untuk menciptakan kontinuitas visual townscape.



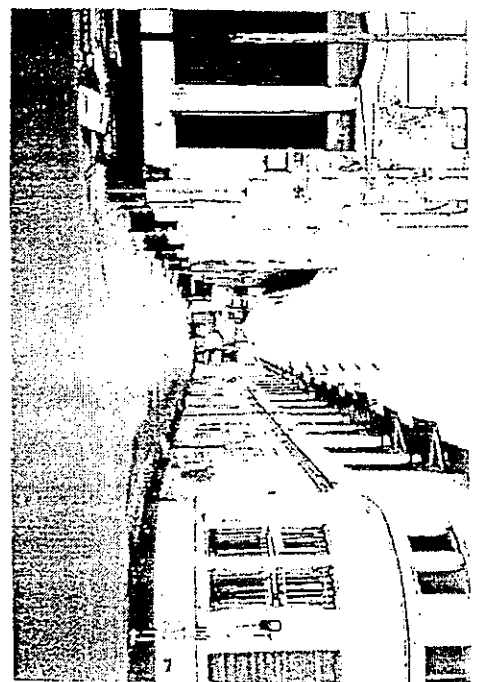
3 Penataan dinding penghubung antara bangunan yang satu dengan yang lainnya merupakan usaha untuk menciptakan kontinuitas visual townscape.



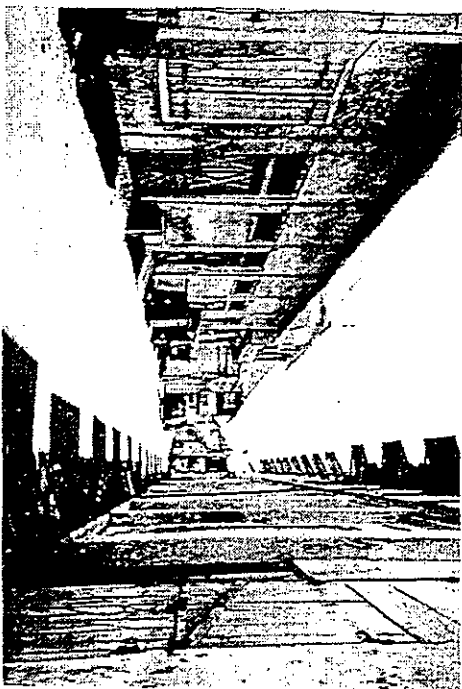
Gambar 3.115



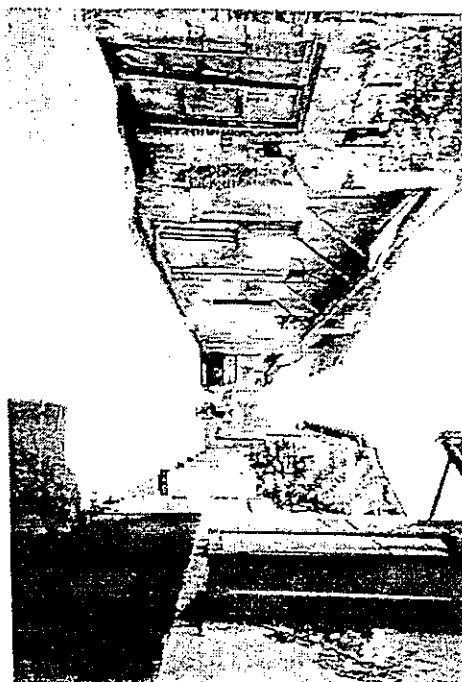
1 Pola jalan yang lurus dengan ratio  $D/H = 1$



2 Pola jalan yang lurus dengan ratio  $D/H < 1$  dan penggunaan elemen yang berulang serta titik pemisah lantai 1 dan 2 mencapai koninuitas visual townscape.

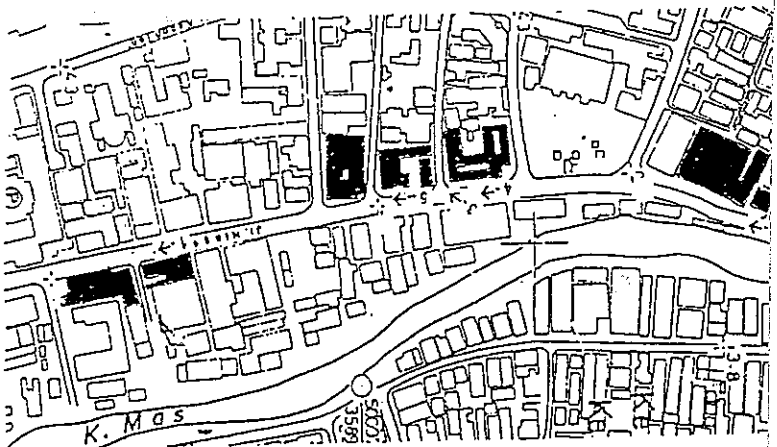


3 Pola jalan yang lurus dengan ratio  $D/H < 1$  dan penggunaan elemen yang berulang mencapai koninuitas visual townscape.

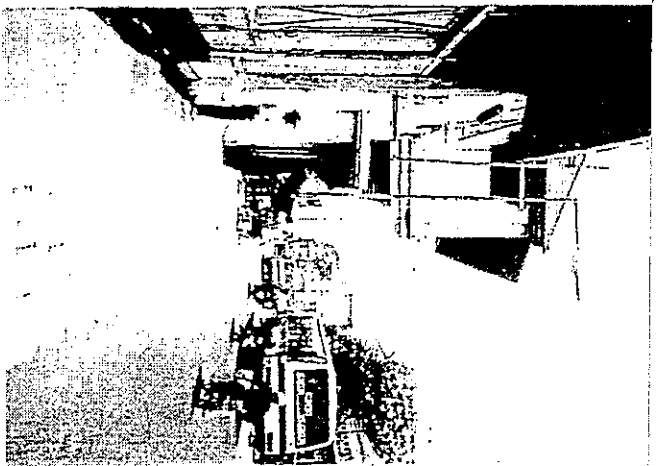


4 Pola jalan yang lurus dengan ratio  $D/H < 1$ , ruang jalan dibatiki secara tegas oleh dinding bangunan.

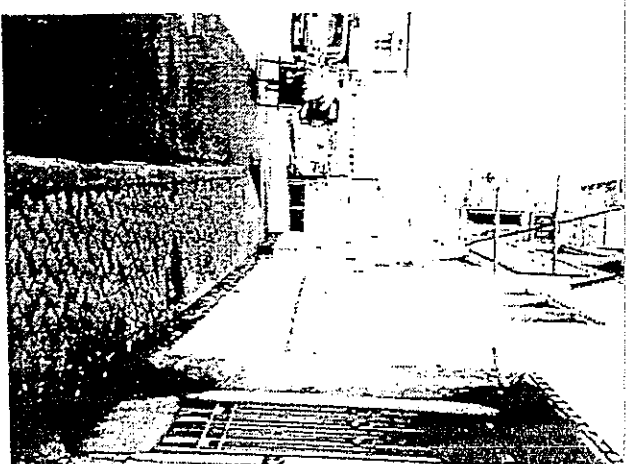




Gambar 3.116



1 Dinding jalan dibuat patuhan dengan cara pemaknaan garis sempadan yang tidak sama.



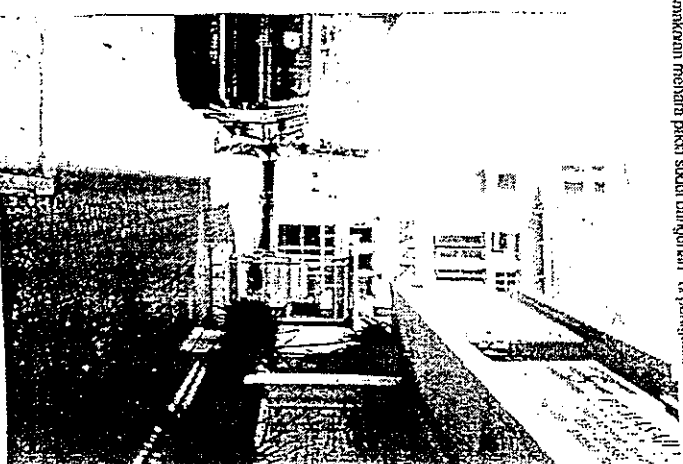
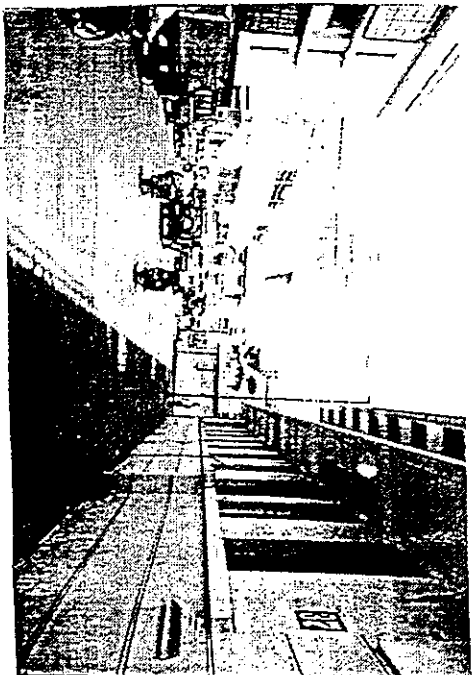
2 Pola jalan yang lurus pada potilgan jalan dengan garis sempadan yang tidak sama.

5 Pemaknaan garis sempadan yang tidak sama pada potilgan dan pemaknaan meletakkan sudut bangunan di potilgan.

3 Pola jalan yang lurus pada potilgan jalan dengan garis sempadan yang tidak sama dan penyelesaian sudut bangunan dengan zig-zag.



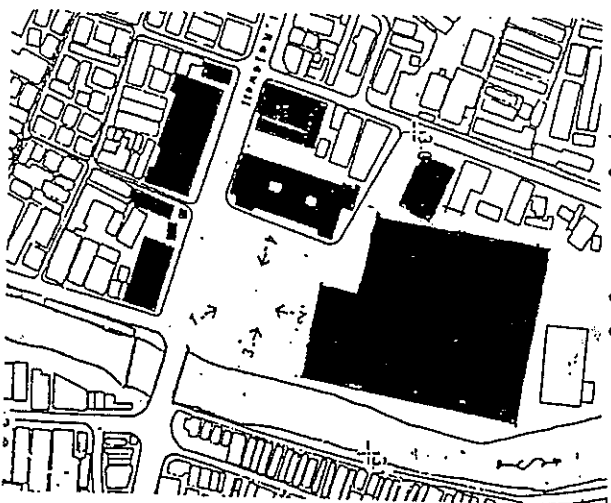
4 Pola jalan yang lurus dengan garis sempadan yang tidak sama merupakan usaha mencapai kesan emosi ruang.



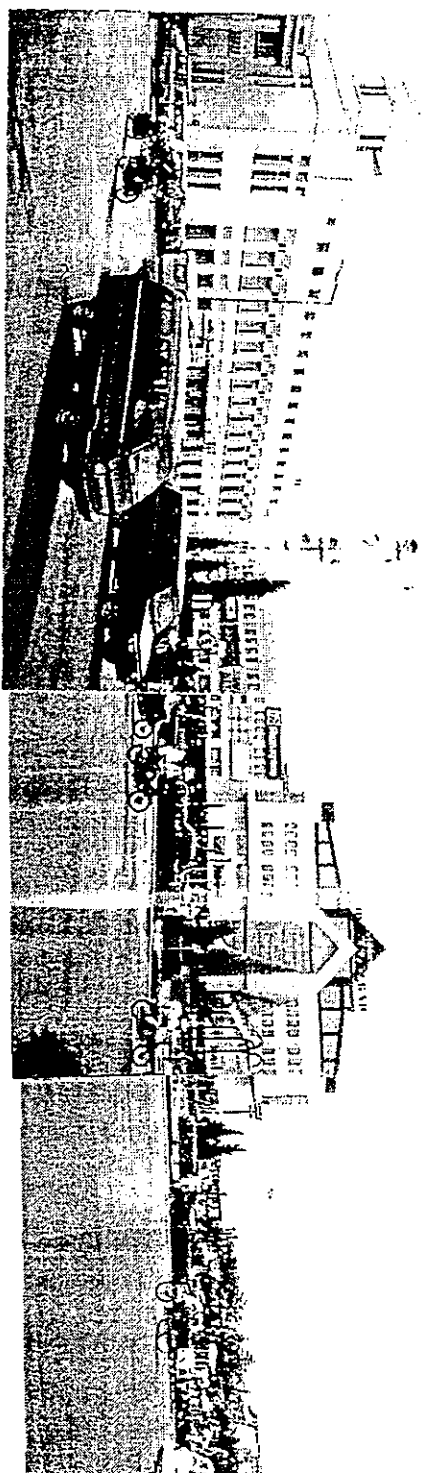


### 3.5.8. Karakteristik Konfigurasi Bangunan Pada

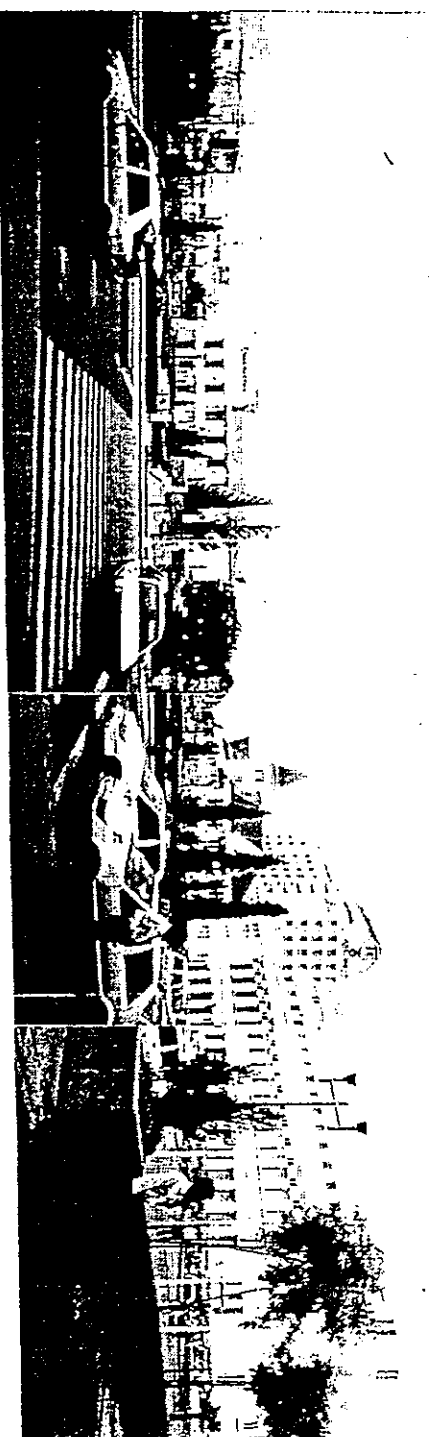
#### Persimpangan Jalan Yang Signifikan.



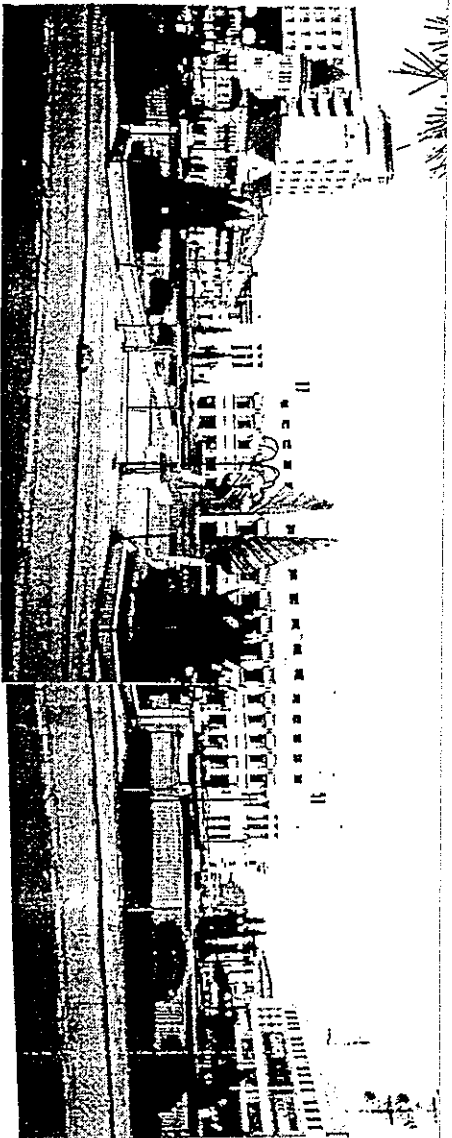
Gambar 3.117



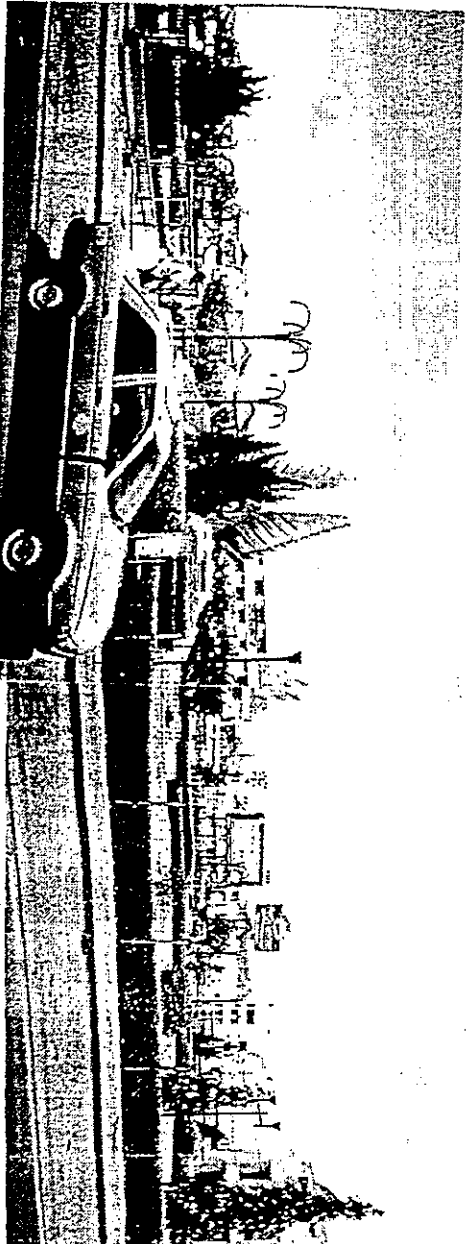
1 Square Utama yang dibentuk oleh dinding bangunan PT. Parca Niaga di sebelah Barat dan dinding bangunan Grosir Lantaban Merah di sebelah Utara.



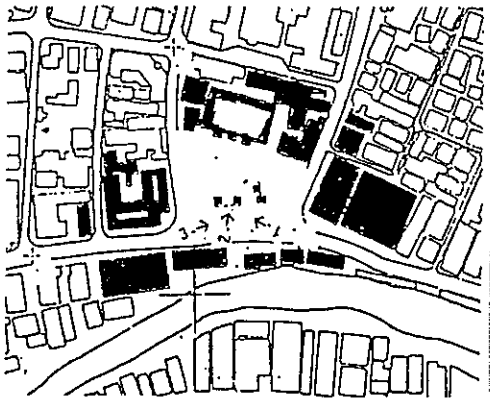
2 Square Utama yang dibentuk oleh dinding bangunan Bank Bumi Daya di sebelah Selatan dan bangunan PT. Parca Niaga di sebelah Barat.



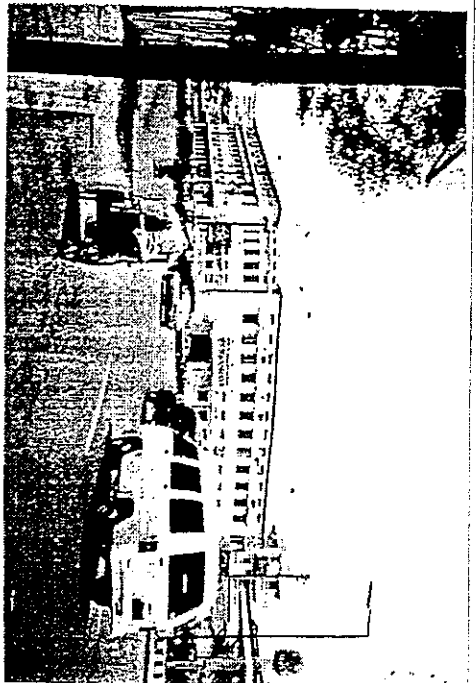
3 Square Utama yang dibentuk oleh dinding bangunan PT Parca Niaga di sebelah Barat dan dinding bangunan Grosir Kembaran Merah di sebelah Utara dan dinding bangunan Bank Bumi Daya di sebelah Selatan.



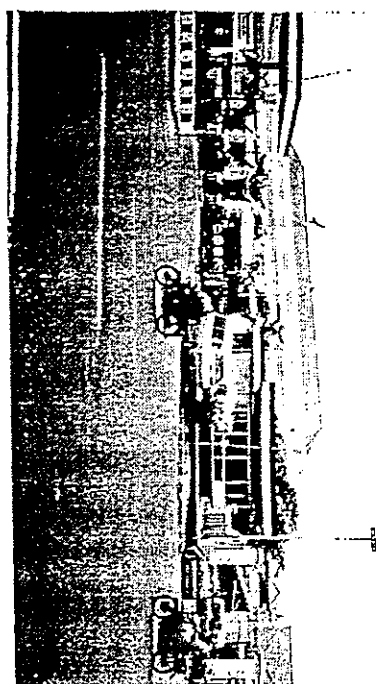
4 Square Utama yang dibatasi oleh Sungai Kali Mas dan deretan bangunan di sebelah Timur dan square ini telah berfungsi sebagai Taman Kota yang dipagari.



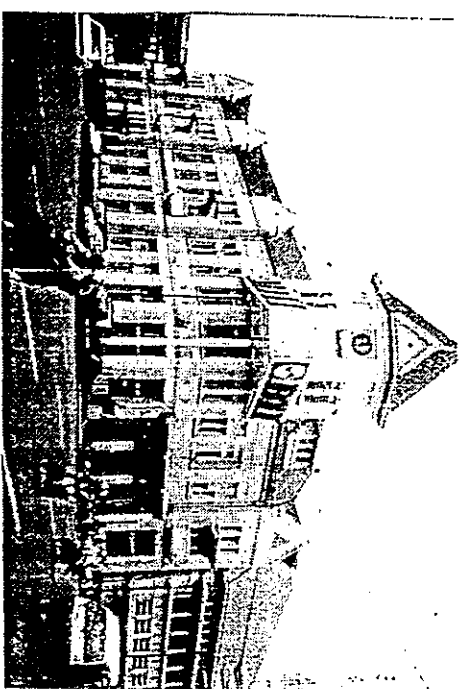
Gambar 3.118



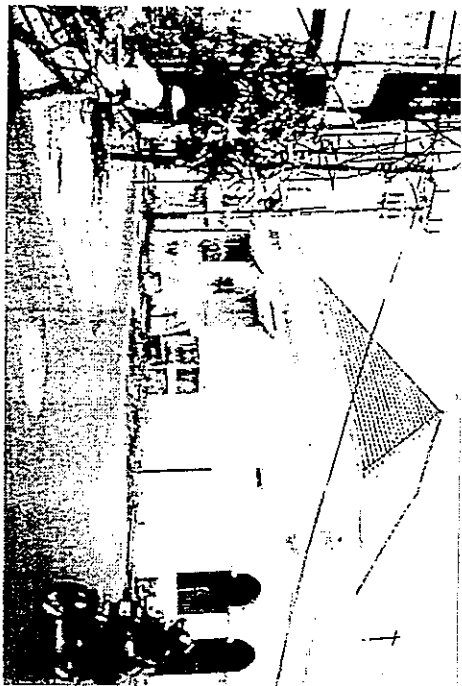
1 Square yang lebih kecil yang dibatasi oleh dinding bangunan Kantor Asuransi Jwa Sraya di sebelah Selatan.



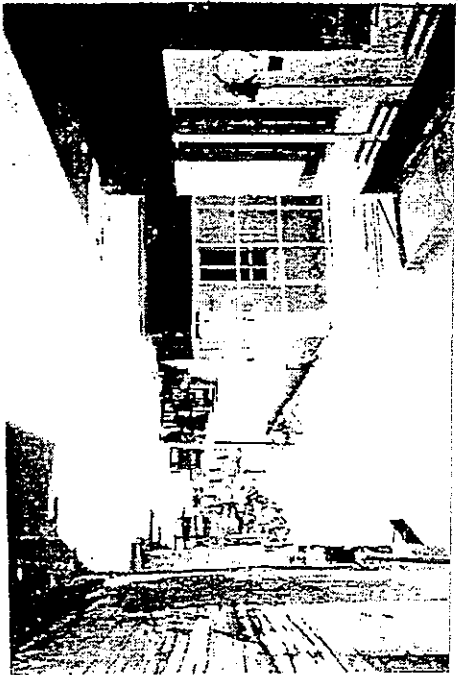
2 Square yang lebih kecil yang dibatasi oleh dinding bangunan Kantor Polisi Militer di sebelah Barat, sedang fungsi square dipakai sebagai POM Bensin.



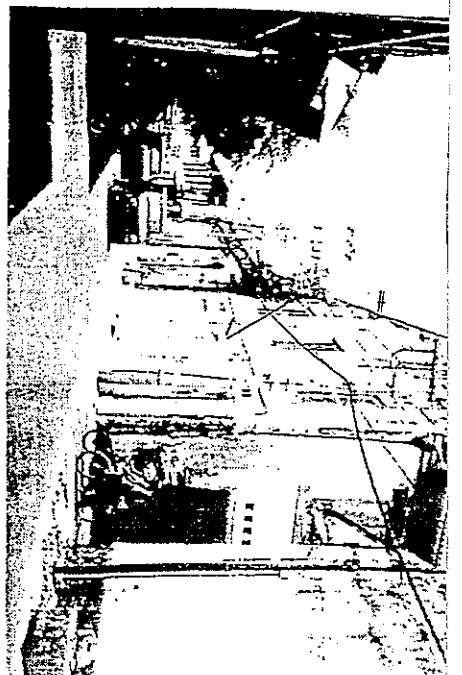
3 Square yang lebih kecil yang dibatasi oleh dinding bangunan kantor Bli di sebelah Utara.



1 Pola peringgihan pada jalan lurus dengan penyelesaian sudut bangunan siku dan miring.

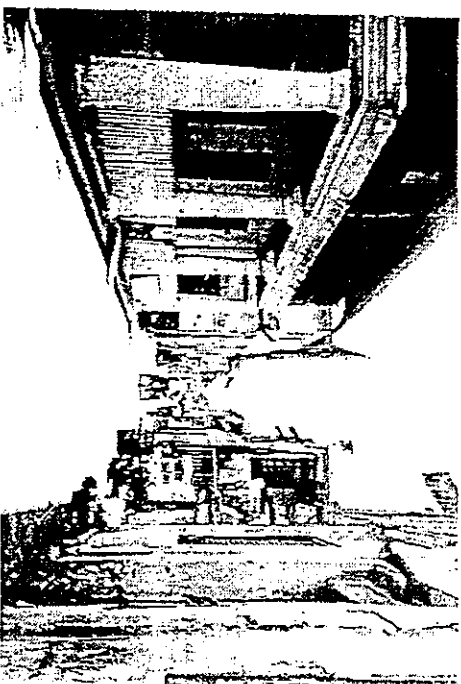
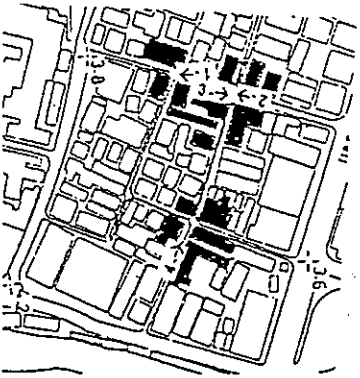


2 Pola peringgihan pada jalan lurus dengan penyelesaian sudut bangunan siku dan miring.

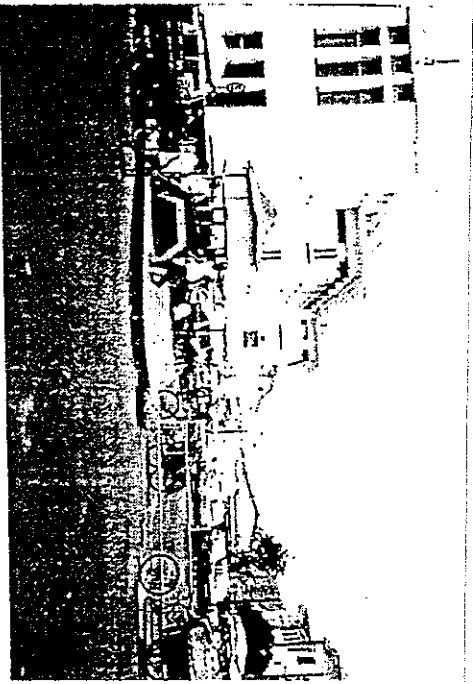


3 Pola peringgihan pada jalan lurus dengan penyelesaian sudut bangunan siku.

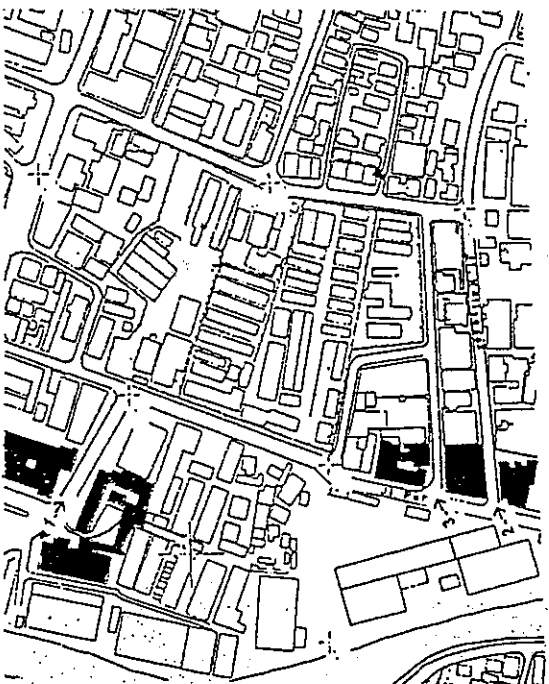
Gambar 3.119



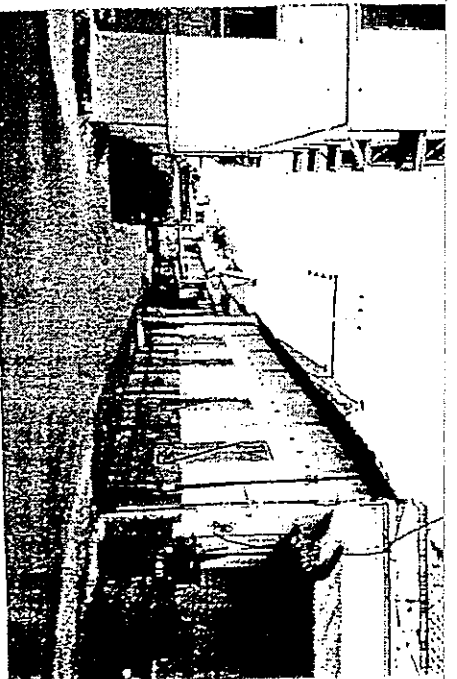
4 Pola peringgihan pada jalan lurus dengan penyelesaian sudut bangunan siku dan garis sempadan yang tidak sama.



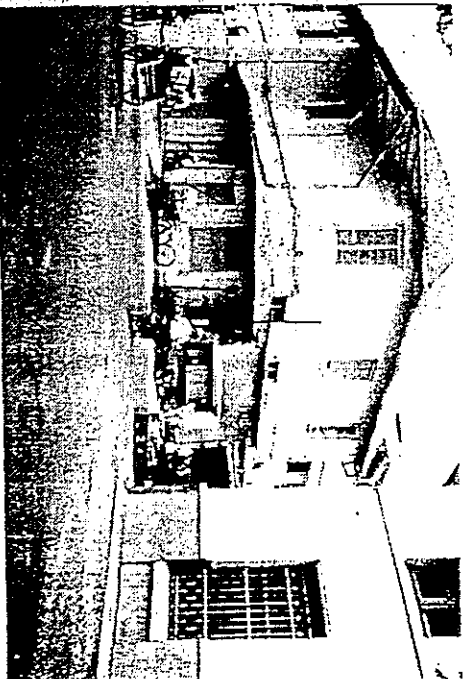
1 Pola perampalan pada jalan lurus dengan penyelesaian sudut bangunan siku terpalah peluah.



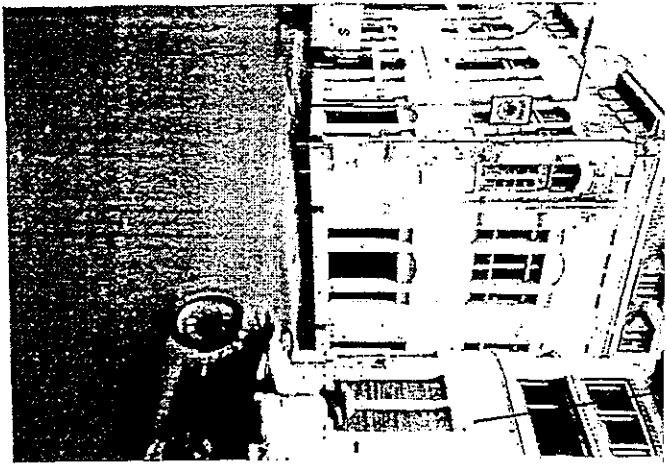
Gambar 3.120



2 Pola perampalan pada jalan lurus dengan penyelesaian sudut bangunan siku.

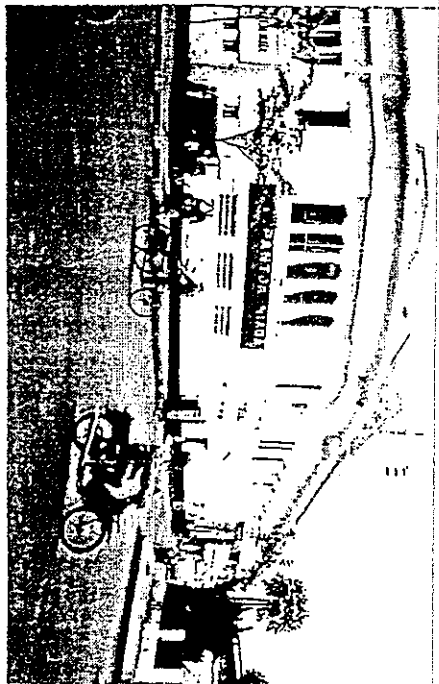


3 Pola perampalan pada jalan lurus dengan penyelesaian sudut bangunan siku dan garis sempadan yang tidak sama dan miring.

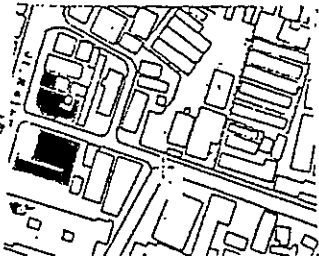


1 Pola peragaan jalan lurus dengan penyelesaian bangunan sudut siku dan bukil.

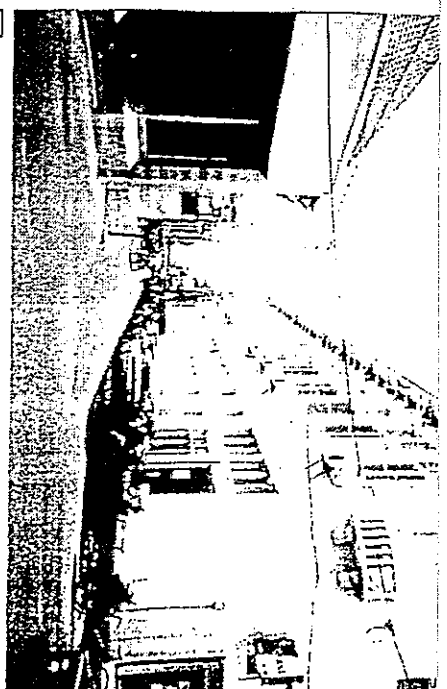
Gambar 3.121



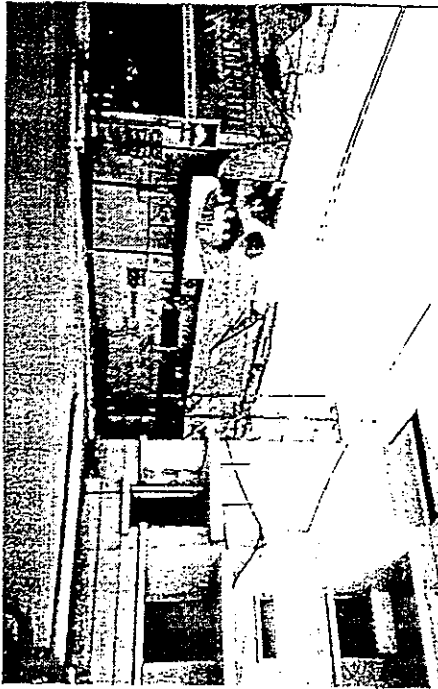
2 Pola peragaan jalan lurus dengan penyelesaian bangunan sudut yang bulat dan garis sempadan yang tidak sama.



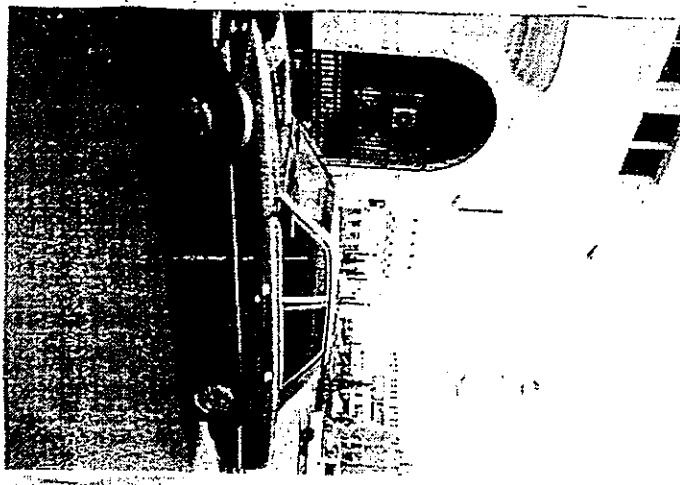
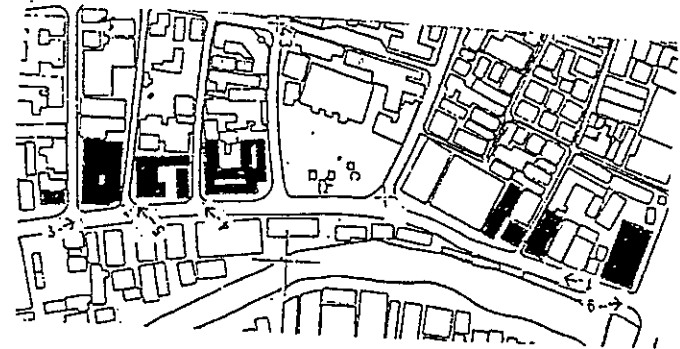
6 Pola bangunan ujung jalan square yang siku.



3 Pola peragaan jalan lurus dengan penyelesaian bangunan sudut miring dan bukil.



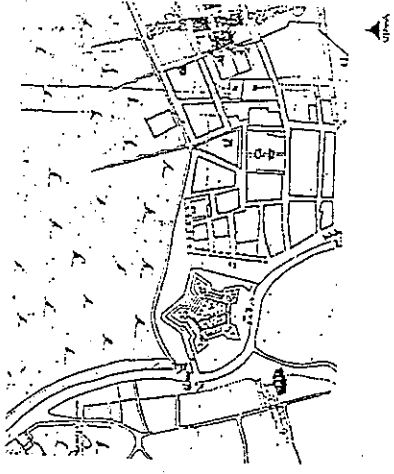
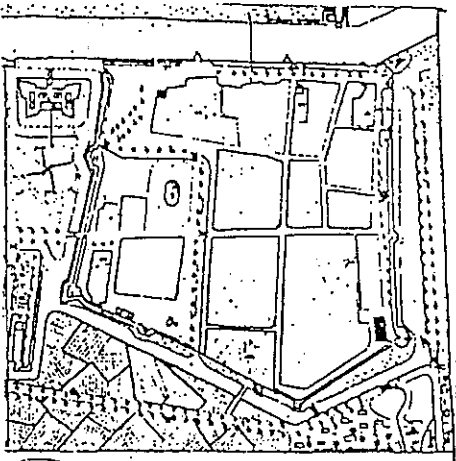
4 Pola peragaan jalan lurus dengan penyelesaian bangunan sudut yang zig zag dan garis sempadan yang tidak sama.



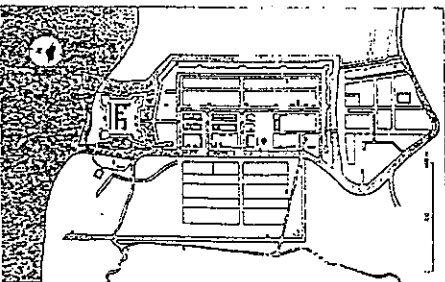
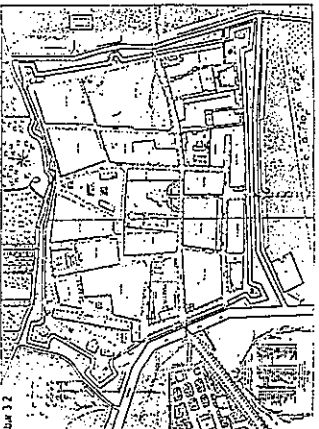
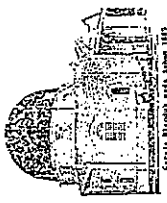
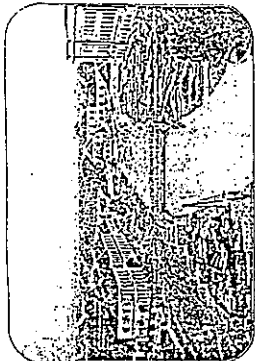

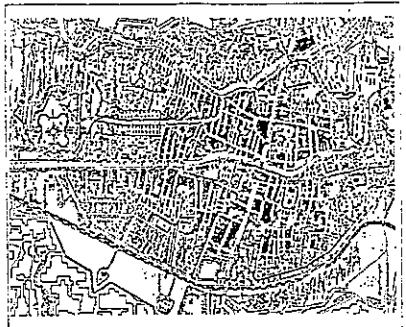
5 Pola peragaan jalan lurus dengan penyelesaian bangunan sudut miring dan bukil.

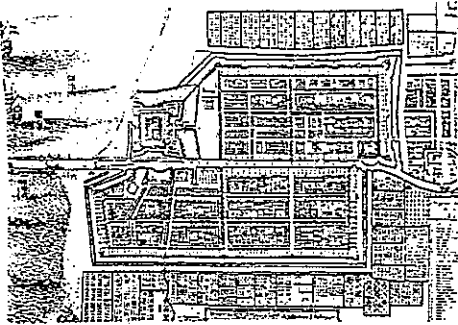
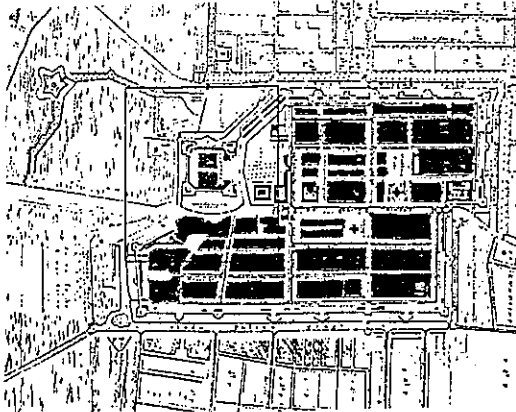

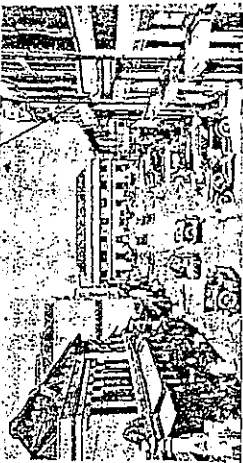
### 3.6.RANGKUMAN DATA

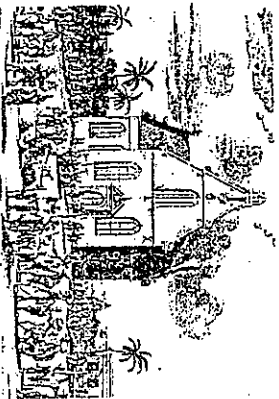

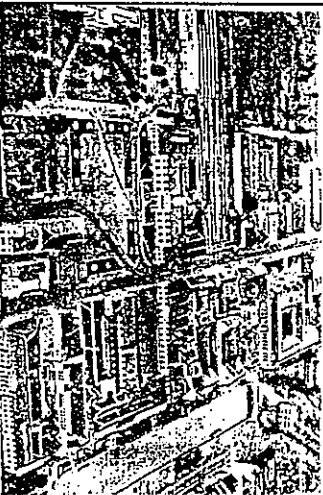
| No | ERA<br>(MASA)                                | KONDISI EKISTING  |  |   |
|----|--|---|--|---|
|    |  | KOTA LAMA<br>JAKARTA  | KOTA LAMA<br>SEMARANG  | KOTA LAMA<br>SURABAYA   |
| 1  | Kota Kolonial<br>(Kota Benteng)<br>1743-1870 | Th. 1618 JP. Coen membangun benteng & tahun 1619 benteng diperluas. Benteng selesai dibangun th 1619 & jaringan jalan berparit dg poros utama Utara-Selatan yg dikenal dg. Tijgersgracht. Kasteel Batavia dikenal sbg. Fort Iacarta (1761-1775) & tidak seluruhnya terealisasi, akhirnya pertahanan kota Batavia dipusatkan di benteng Culemborg (museum Bahari) Pertumbuhan kota ke arah Selatan sejak tahun 1645 yg sekarang disebut Jakarta Kota. Pusat pemerintahan di Balai Kota Batavia dibangun th. 1712, Gereja Belanda Lama (1640), kemudian diganti Gereja Baru (Museum Wayang) dan | Th. 1646, muara Kali Semarang mulai dikuasai. Dengan perjanjian tgl. 15 Januari 1678 antara Kompeni & Mataram, Semarang diserahkan ke Kompeni. Dan Kompeni mendirikan benteng de Hollander (1697-1705). Selanjutnya benteng diperluas dg nama benteng de Europeesche Buurt yg diselesaikan pd. th. 1719. (Kota kecil Belanda) Pd. th. 1753 dibangun gereja Blendug (de Nederlandsche Indische Kerk in Indonesia Semarang) Benteng dibongkar pada th. 1824. Pd. tgl. 4 Okt. 1850 kantor Gubernur (city hall) yg. terletak di kawasan kantor percetakan PT. Karya Nusantara habis terba- | Th. 1743 kota Surabaya resmi diserahkan kepada Kompeni. Benteng kecil di tepi Kali mas dan berkecil-kecil ke Utara yang pusatnya di Jembatan Merah dg. Kantor Residen & Willemplein. Pada th. 1808 kota Surabaya dibangun sebagai kota Eropa kecil, disamping sbg. kota benteng. Pada th 1837 kota Surabaya dikelilingi oleh benteng dan orang Priyayi harus keluar dari benteng kecuali orang Belanda, Cina, Arab dan Moor. Orang-orang Eropa disebelah Barat Jembatan Merah dan orang Cina, Arab & Moor berada di Timur Jembatan Merah dg. City Hall di |

| No | ERA<br>(MASA) | KONDISI EKSTING   |  |   |
|----|---------------|---|--|---|
|    |               | KOTA LAMA<br>JAKARTA  | KOTA LAMA<br>SEMARANG  | KOTA LAMA<br>SURABAYA   |
|    |               | <p>bangunan-bangunan pe-<br/>tinggi VOC yang lain di<br/>sepanjang Kali Besar.<br/>Pada th.1799 kekuasaan<br/>VOC berakhir &amp; pst.pe<br/>merintahan dipindahkan<br/>ke Parade Plaats(Lapa-<br/>ngan Banteng) dan dipe-<br/>rintahkan untuk memus-<br/>nahkan benteng &amp; gere-<br/>ja Belanda.Dan benteng<br/>II didirikan ke arah timur,<br/>selanjutnya benteng ini<br/>pun dibongkar pada th.<br/>1809, supaya jangan ja-<br/>tuh ke tangan Inggris mk.<br/>keseluruhan benteng di<br/>ratakan dg.tanah pd.th.<br/>1835</p> | <p>kar dan unt.menganti-<br/>kannya kemudian diba-<br/>ngun di Kantor Papak<br/>pd.th 1854.<br/>Paradeplein yg.terletak<br/>dekat dg.gereja Blenduk<br/>merup.lapangan tempat<br/>tentara Belanda berpara-<br/>de.</p>  | <p>depan Jembatan Merah<br/>sebelah Barat dg.bang.<br/>kantor Residen ,square<br/>dan bangunan Gereja.<br/><br/>Pada th .1871 benteng<br/>dibongkar.</p>  |

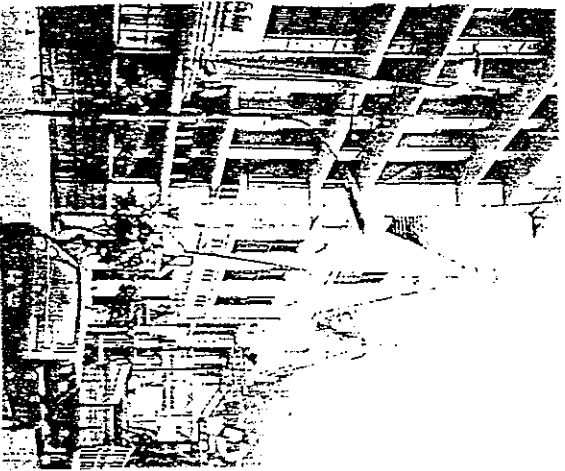

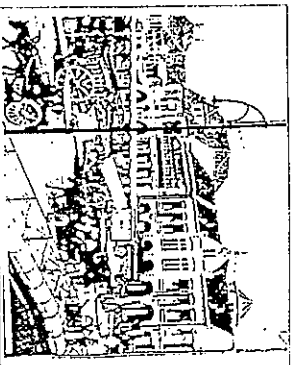
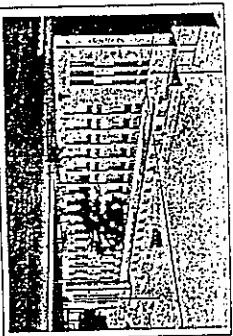
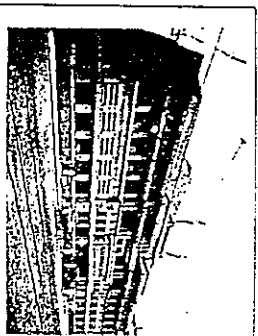


| No | ERA<br>(MASA) | KONDISI EKSTISTING  |   |  |
|----|---------------|---|---|--|
|    |               | KOTA LAMA<br>JAKARTA  | KOTA LAMA<br>SEMARANG   | KOTA LAMA<br>SURABAYA  |
|    |               |  |    |   |

| No | ERA<br>(MASA) | KONDISI EKSISTING  |  |   |
|----|---------------|--|--|---|
|    |               | KOTA LAMA<br>JAKARTA   | KOTA LAMA<br>SEMARANG  | KOTA LAMA<br>SURABAYA   |
|    |               |   |  |  |

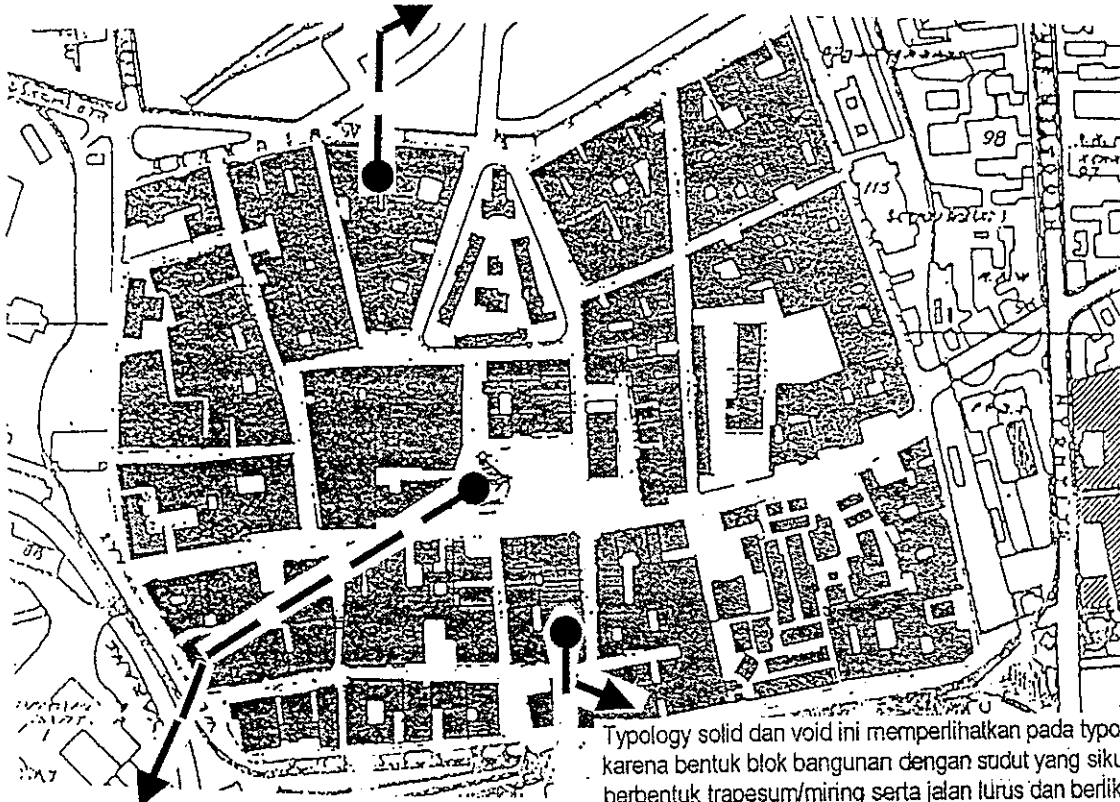
| No | ERA<br>(MASA) | KONDISI EKSTING  |                       |                       |
|----|---------------|--|-----------------------|-----------------------|
|    |               | KOTA LAMA<br>JAKARTA   | KOTA LAMA<br>SEMARANG | KOTA LAMA<br>SURABAYA |
|    |               |    |                       |                       |

| No | ERA<br>(MASA)  | KONDISI EKSTING   |   |   |
|----|--|---|---|---|
|    |  | KOTA LAMA<br>JAKARTA  | KOTA LAMA<br>SEMARANG   | KOTA LAMA<br>SURABAYA   |
| 2  | Perkembangan Kota Setelah ben teng runtuh (1870-1940)<br>(Tumbuhnya Kota Modern) | Banyak perubahan tata lingkungan di kota lama terutama di deretan be- kas kapling gereja Belan da di mana disitu dibang un gedung2 khas Eropa yang saling berdempet an di antaranya museum Wayang yg.dibangun pd th.1912 dan masih ba- nyak lagi bangunan2 yg. menuju ke urban block. plan dan inner block vo- id, sejalan dg.masuknya pakar2 Belanda ke Indo nesia.<br>Bangunan mempunyai ciri-ciri saling berdempe tan,menggunakan ele- men khas Eropa,meng- gunakan tower pada su- dut jalan sebagai final stop,dan sudut patah pd perempatan/pertigaan jalan. | Pd.th.1859 merup.era baru bagi kehidupan kota Semarang.Banyak kantor-kantor jasa Belan da didirikan di kota lama. pd.tahun ini Kota Lama berkembang dan padat dg.bangunan dua lantai, tetapi masih ada bangu nan yg masih mempu- nyai open space seper ti gdg.Societet Amicitia. Pd.th.1914 Thomas Kars ten berangkat ke Indone sia dan mulai saat inilah Kota lama Semarang mulai berkembang bang. yg.saling berdempetan dan bercirikan Eropa yg. berbentuk urban block. dan inner block void. | Pada th.1930 kantor Residen di depan Jembatan Merahdibong kar begitu juga gereja nya.<br>Jalan Rajawali,Jemba tan Merah dan Kem bang Jepun menjadi lurus, dan dibangunnya kantor2 Perdagangan/ jasa milik Belanda di sekitar Jembatan Me rah dan terbentuknya square di samping Jem batan Merah.<br>Bangunan mempunyai ciri-ciri saling berdempe tan,menggunakan ele- men khas Eropa,meng- gunakan tower pada su- dut jalan sebagai final stop,dan sudut patah pd perempatan/pertigaan jalan.<br>Kota Surabaya berkem |

| No | ERA<br>(MASA) | KONDISI EKISTING   |  |  |
|----|---------------|--|--|--|
|    |               | KOTA LAMA<br>JAKARTA   | KOTA LAMA<br>SEMARANG  | KOTA LAMA<br>SURABAYA  |
|    |               | <p>Terbentuknya square yg. ke dua yaitu dibentuk oleh deretan bangunan Stasiun Kota dan Kantor Bank, dan Maskapai Belanda.</p>  | <p>da sekaligus pusat administrasi pemerintahan berubah menjadi pusat perdagangan/jasa. Bangunan mempunyai ciri-ciri saling berderetan, menggunakan elemen khas Eropa, menggunakan tower pada sudut jalan sebagai final stop, dan sudut patokan pd pertigaan/perempatan jalan</p>  | <p>bang ke arah Utara dan Selatan secara organik.</p>    |

Balai Kota Batavia atau Museum Fatahillah dengan monumen bangunan air yang berbentuk segi delapan di pusat square dan monumen meriam yang membentuk satu garis sumbu, sedangkan untuk Kota Lama Semarang adalah bangunan Gereja Blenduk dan untuk Kota Lama Surabaya adalah bangunan Pusat Grosir Jembatan Merah, bangunan PT.Panca Niaga dan Monumen Jembatan Merah. Monumen ini dibutuhkan untuk mengisi *public space* yang penting dan mungkin yang bagus adalah sama-sama signifikannya dengan kerangka arsitekturnya. Monumen publik ini disajikan sebagai *focal point* atau barang berharga di square utama pusat kota.

Typology solid dan void ini memperlihatkan pada typologi grid organik karena bentuk blok bangunan dengan sudut yang siku, bangunan yang berbentuk trapesum/miring serta jalan lurus dan berliku yang berirama melebar dan menyempit sehingga arus pergerakan berliku dan penuh emosi ruang.



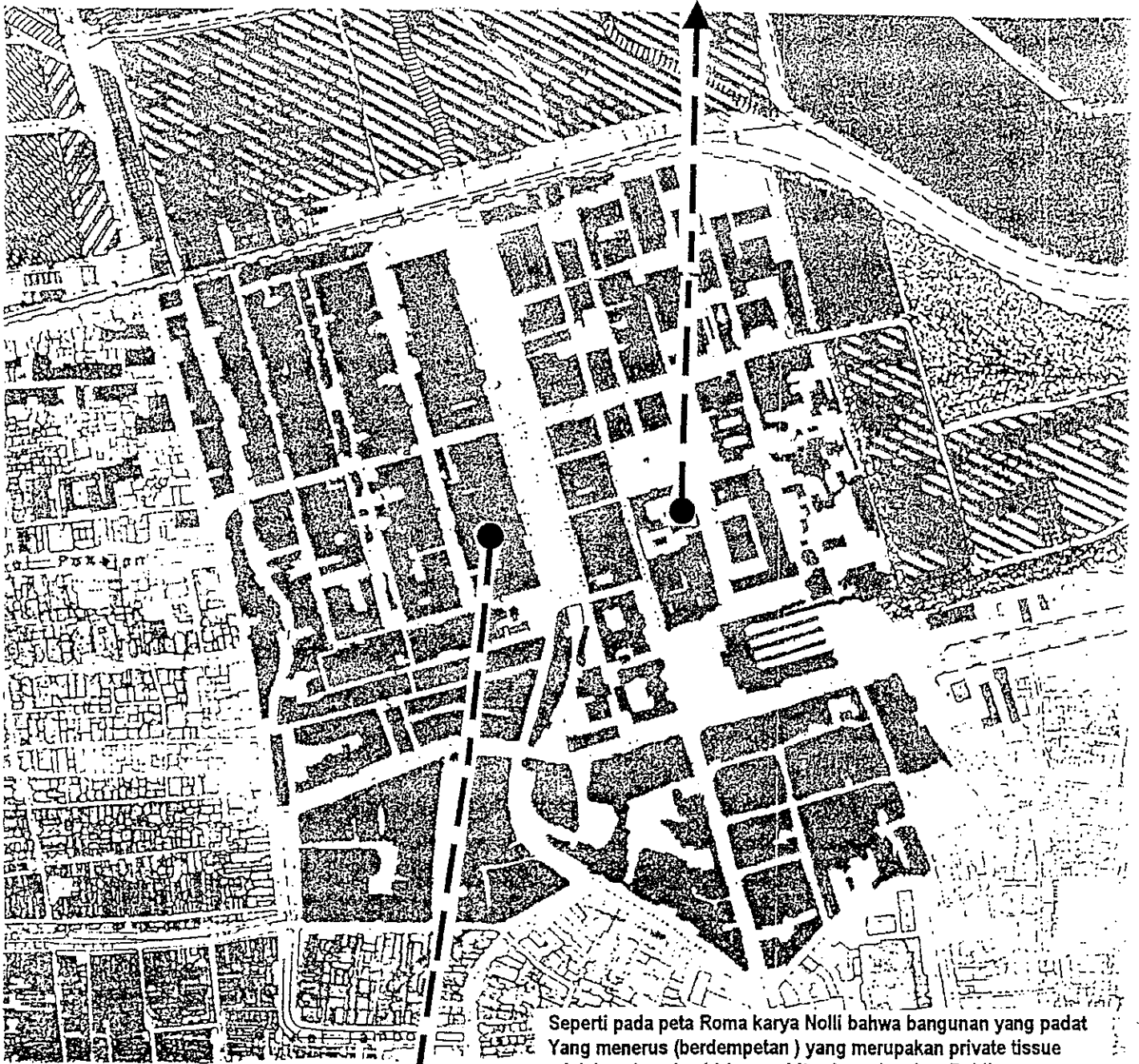
Keberadaan Urban solid yang paling menonjol (sebagai landmark) yaitu bangunan Gereja Blenduk karena bentuknya yang khas dan didukung oleh adanya square utama bekas parade plein

Typology solid dan void ini memperlihatkan pada typologi grid organik karena bentuk blok bangunan dengan sudut yang siku, bangunan yang berbentuk trapesum/miring serta jalan lurus dan berliku yang berirama melebar dan menyempit sehingga arus pergerakan berliku dan penuh emosi ruang.

Seperti pada peta Roma karya Nolli bahwa bangunan yang padat Yang menerus (berdempetan) yang merupakan private tissue adalah sebagai void (warna hitam), sedangkan Public space adalah sebagai figural (warna putih).

Gambar Typologi Solid dan Void  
Kota Lama Semarang  
Gambar 4.9

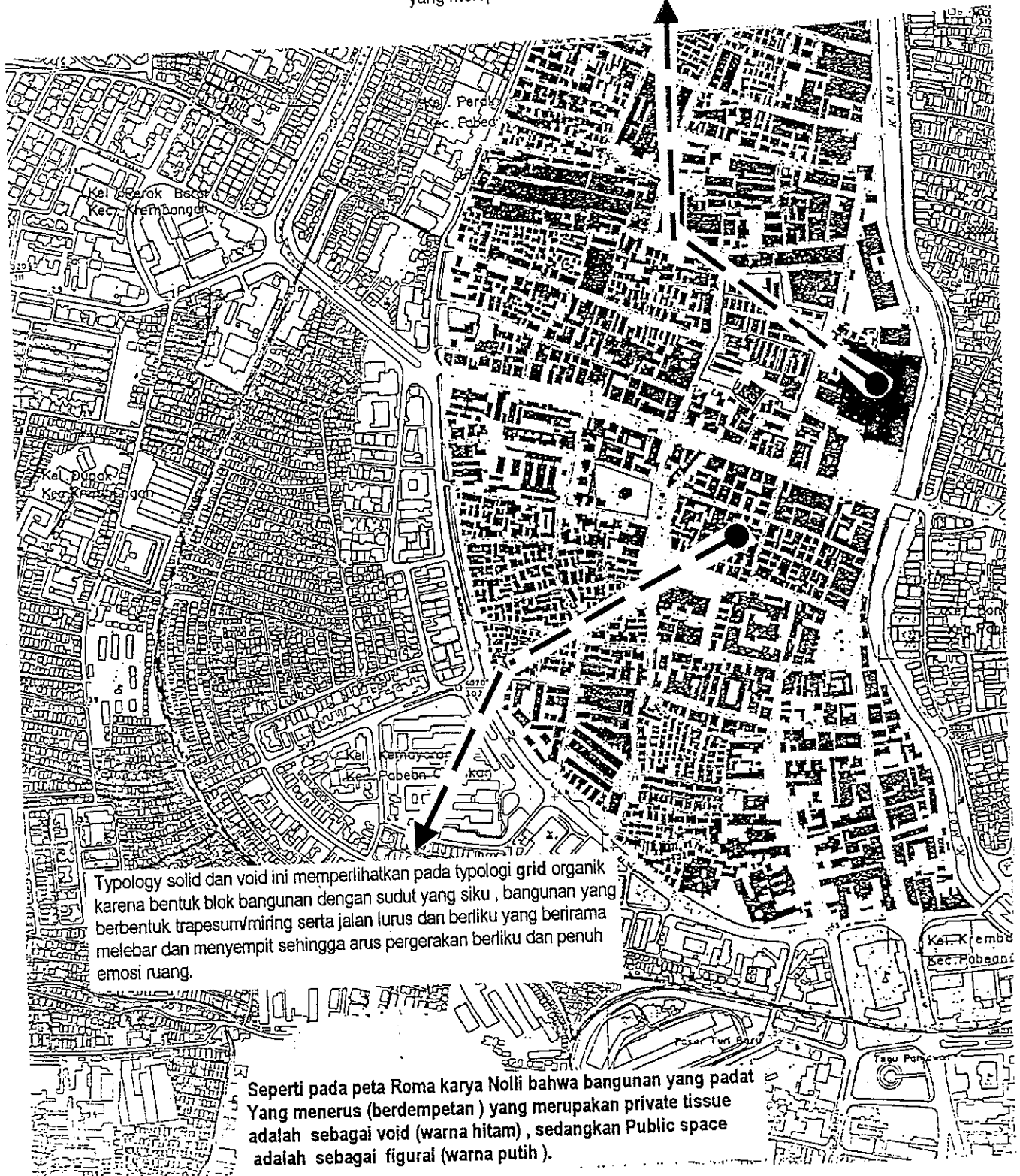
Keberadaan Urban solid yang paling menonjol (sebagai landmark)  
yaitu bangunan Bekas Balai Kota Batavia (Museum Jakarta)  
, bangunan air segi delapan dipusat square dan meriam di ujung  
jalan square, karena didukung oleh adanya square utama  
(Taman Fatahillah)



Seperti pada peta Roma karya Nolli bahwa bangunan yang padat  
Yang menerus (berdempetan) yang merupakan private tissue  
adalah sebagai void (warna hitam), sedangkan Public space  
adalah sebagai figural (warna putih).

Typology solid dan void ini memperlihatkan pada typologi grid,  
karena bentuk blok bangunan dengan sudut yang siku dan  
jalan yang lurus-lurus, bandingkan dengan blok kota di sekitar  
nya.

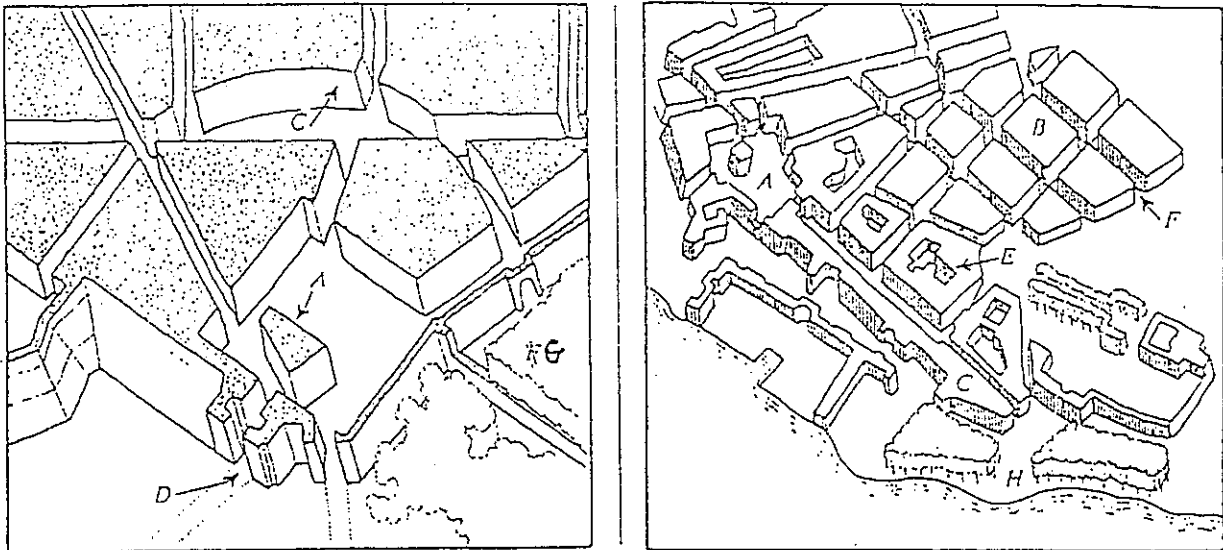
Keberadaan Urban solid yang paling menonjol (sebagai landmark)  
yaitu bangunan PT. Panca Niaga dan Pusat Grosir Jembatan Merah  
serta monumen Jembatan Merah yang membentuk square utama  
yang merupakan bekas Willems plein



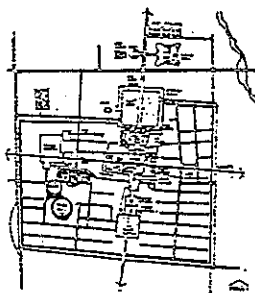


## Diagram 4.1

Gambar di bawah memperlihatkan diagram type kota solid dan void. Di dalam KOTA TRADISIONAL tiga prinsip type urban solid mempunyai susunan : Monumen publik dan institusi (A), bidang utama dari urban blok (B), dan tepi yang ditegaskan dengan bangunan-bangunan (C). Di gambar bawah juga ada lima type utama urban void yang perwujudannya bermacam-macam fungsi di exterior space kota : Entry foyers bertindak sebagai gang antara private dan public space (D), inner block void adalah zone transisi semi private (E), jaringan jalan dan square menghubungkan kepada bidang blok utama dan berisi aktivitas publik kehidupan kota (F), park dan garden adalah node yang membedakan dengan bentuk arsitektural kota ,melalui sistem open space linier (H).



*Stutterheim* (1948) dengan cermat telah membuat suatu dugaan rekonstruksi dari kota Majapahit di Trowulan. Hasil rekonstruksi ini memperlihatkan bahwa struktur kota Majapahit memiliki bentuk yang tersusun oleh beberapa jalan dengan arah-arah sesuai dengan mata angin. Dapat ditafsirkan bahwa struktur simpul kota Majapahit serupa dengan Perempatan Agungnya Hindu Bali. Dan sumbu-sumbu mata anginlah yang mengorganisir tata ruang dan bangunan secara keseluruhan.



Gambar Struktur Pola Jalan Kota Jawa  
Sumber : Stutterheim, 1948 (dalam Bagoes)  
Gambar 4.12

Struktur jalan membentuk aksis mata-  
angin yaitu Barat-Timur dan Utara-  
Selatan

Type *urban solid – void* pada ke tiga Kota Lama dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini , di mana untuk Kota Lama Jakarta , Semarang dan Surabaya tiga prinsip type *urban solid* mempunyai susunan sebagai berikut :

- A) Monumen Publik berupa bangunan air segi delapan dan bangunan Balai Kota Batavia untuk Kota Lama Jakarta, bangunan Gereja Blenduk untuk Kota Lama Semarang dan monumen Jembatan Merah untuk Kota Lama Surabaya.
- B) Bidang utama dari *urban block* , di mana untuk Kota Lama Jakarta berbentuk empat persegi panjang/kubus ,sedangkan untuk Kota Lama Semarang dan Surabaya berbentuk campuran antara trapesium dan empat persegi panjang.
- C) Tepi yang ditegaskan dengan bangunan –bangunan , karena di ke tiga Kota Lama tersebut bangunan saling berdempetan.

Lima type *urban void* yang perwujudannya bermacam-macam fungsi di *exterior space* kota yaitu :

- D) *Inner block void zone* transisi *semi private* ada di ke tiga Kota Lama, tetapi *entry foyers* yang membuat pengamat merasa masuk ke kawasan Kota Lama hanya ada di Kota Lama Semarang yaitu dengan adanya Jembatan Mberok.
- E) Jaringan jalan dan square menghubungkan kepada bidang blok utama dan berisi aktivitas publik kehidupan kota . Hal ini yang paling berhasil adalah di Kota Lama Jakarta karena ada aktivitas pendukung yaitu fungsi gedung bekas Balai Kota Batavia untuk Museum Fatahillah dan di Kota Lama Surabaya karena juga ada aktivitas pendukung yaitu Pusat Grosir Jembatan Merah ,tetapi squarenya sendiri dipagari untuk taman monumen. Sedangkan untuk Kota Lama Semarang squarenya berubah untuk Taman Kota. Jaringan pada ke tiga Kota lama ini menurut aksis arah mata angin yaitu Barat- Timur dan Utara –Selatan, hal ini menunjukkan ada indikasi teori lokal Jawa yang pada umumnya membentuk aksis mata angin (Stutterheim,1948 dalam Bagoes : 1995;46)
- F) *Park dan garden* adalah node yang membedakan dengan bentuk arsitektural kota, melalui sistim *open space* linier. Hal ini ada di ke tiga Kota Lama.

Dari pembahasan tersebut di atas maka Kota Lama Semarang kualitas organisasi *urban solid* dan *void* lebih sempurna dibandingkan dengan Kota Lama Jakarta dan Surabaya.

Diagram 4.2

Gambar diagram type urban solid dan void Kota Lama Jakarta

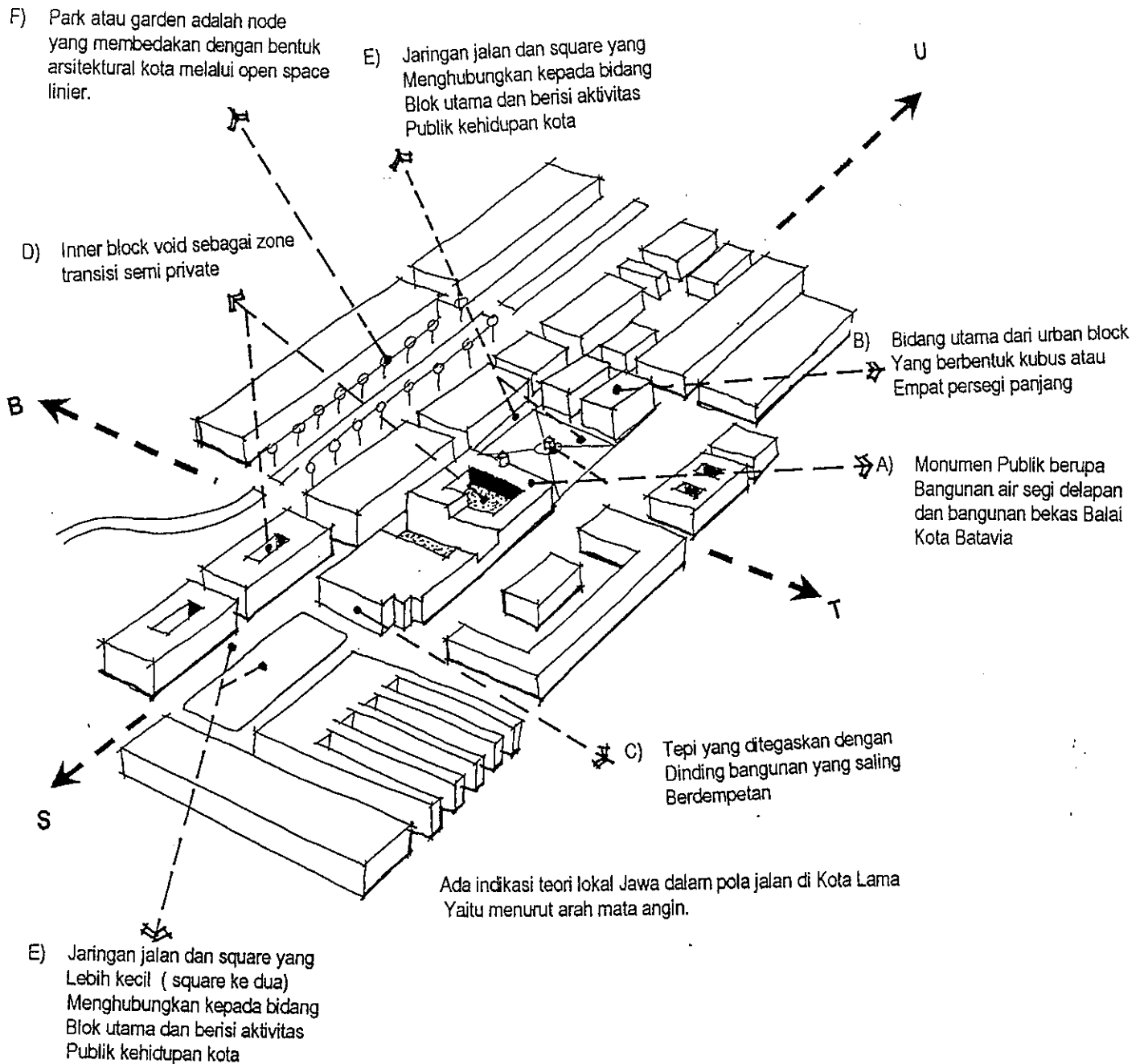


Diagram 4.3

Gambar diagram type urban solid dan void Kota Lama Semarang

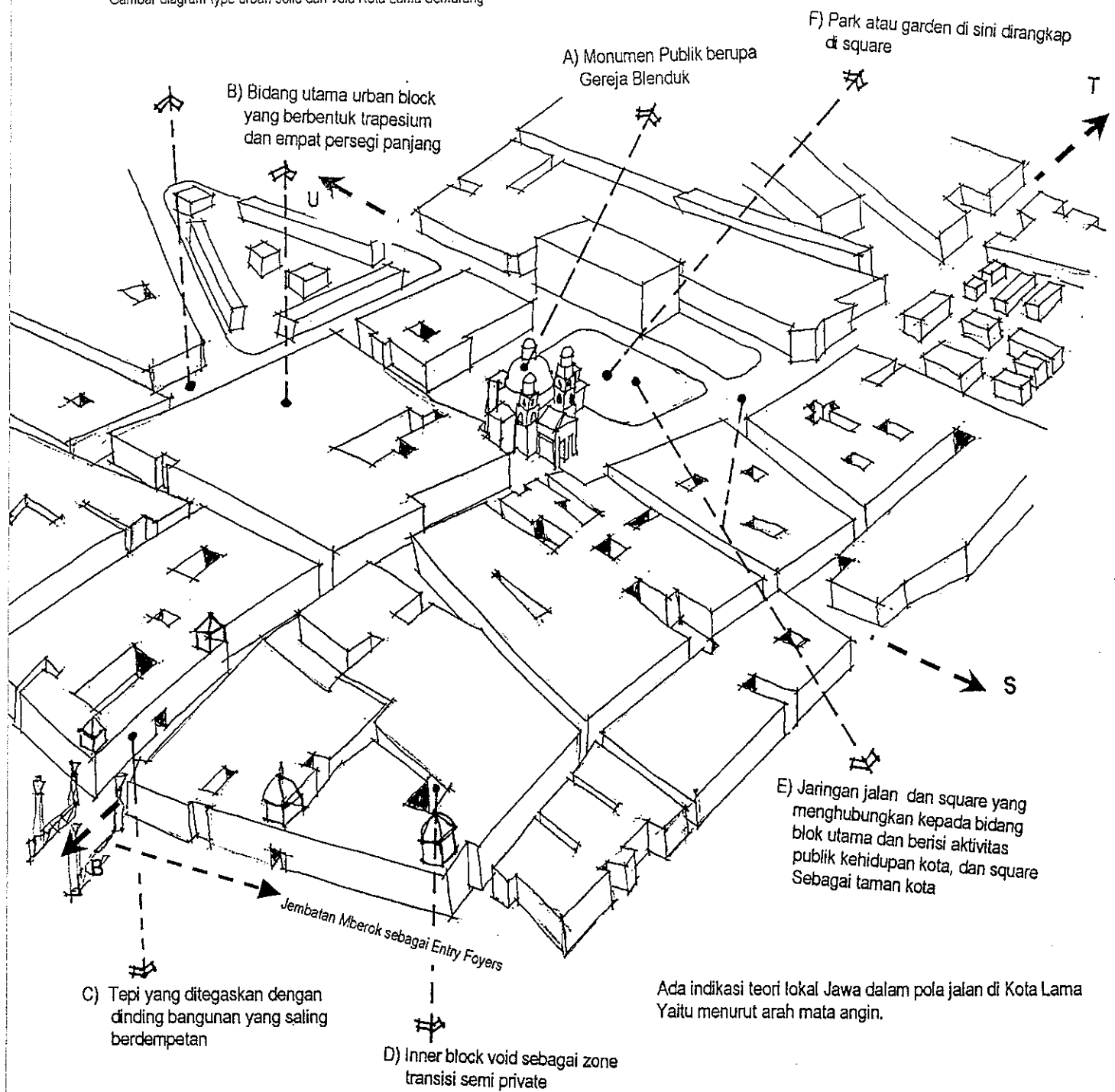
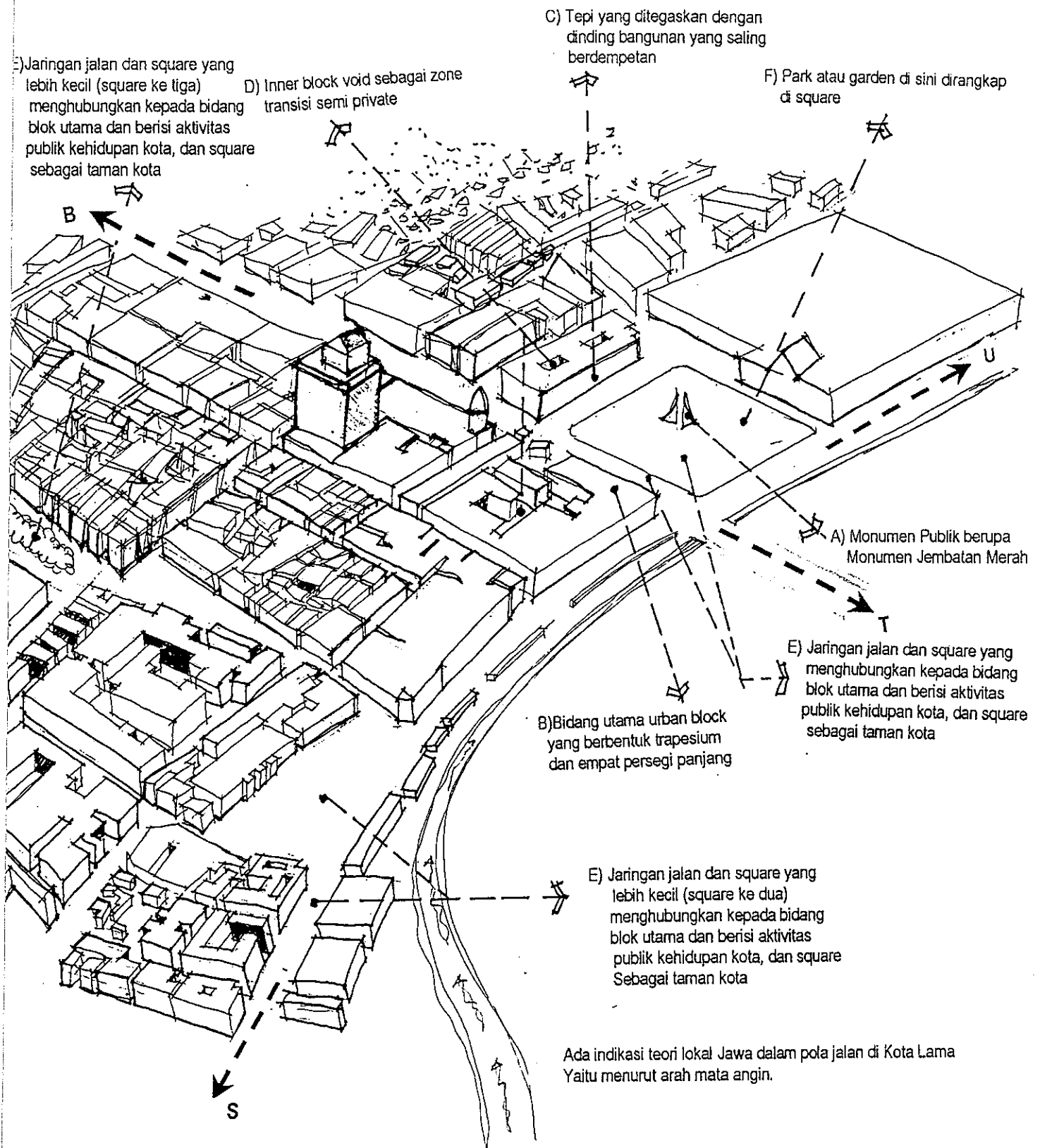


Diagram 4.4

Gambar diagram type urban solid dan void Kota Lama Surabaya



Ada indikasi teori lokal Jawa dalam pola jalan di Kota Lama  
Yaitu menurut arah mata angin.

#### 4.1.2. Sistim Distrik Kota Lama.

Menurut Susana Torre ( dalam *Trancik* ,1986 ; 100) mengatakan *urban void* ada pada suatu tempat dan simbol untuk pertemuan manusia, serta mempresentasikan antara individual dan kolektif. *Space* adalah media untuk *the urban experience*, memberikan sekuen antara daerah publik dan *private* . Sekuen ini adalah untuk mengerjakan rintangan sirkulasi ,dan kekosongan dalam kontinuitas harus diminimalkan atau dieleminir. **Orientasi spatial adalah ditegaskan dengan konfigurasi *urban block* yang secara kolektif membentuk distrik dan lingkungan.** Artikulasi perbedaan *solid* dan *void* membentuk struktur kota dan sekuen fisik serta orientasi visual di antara ruang.

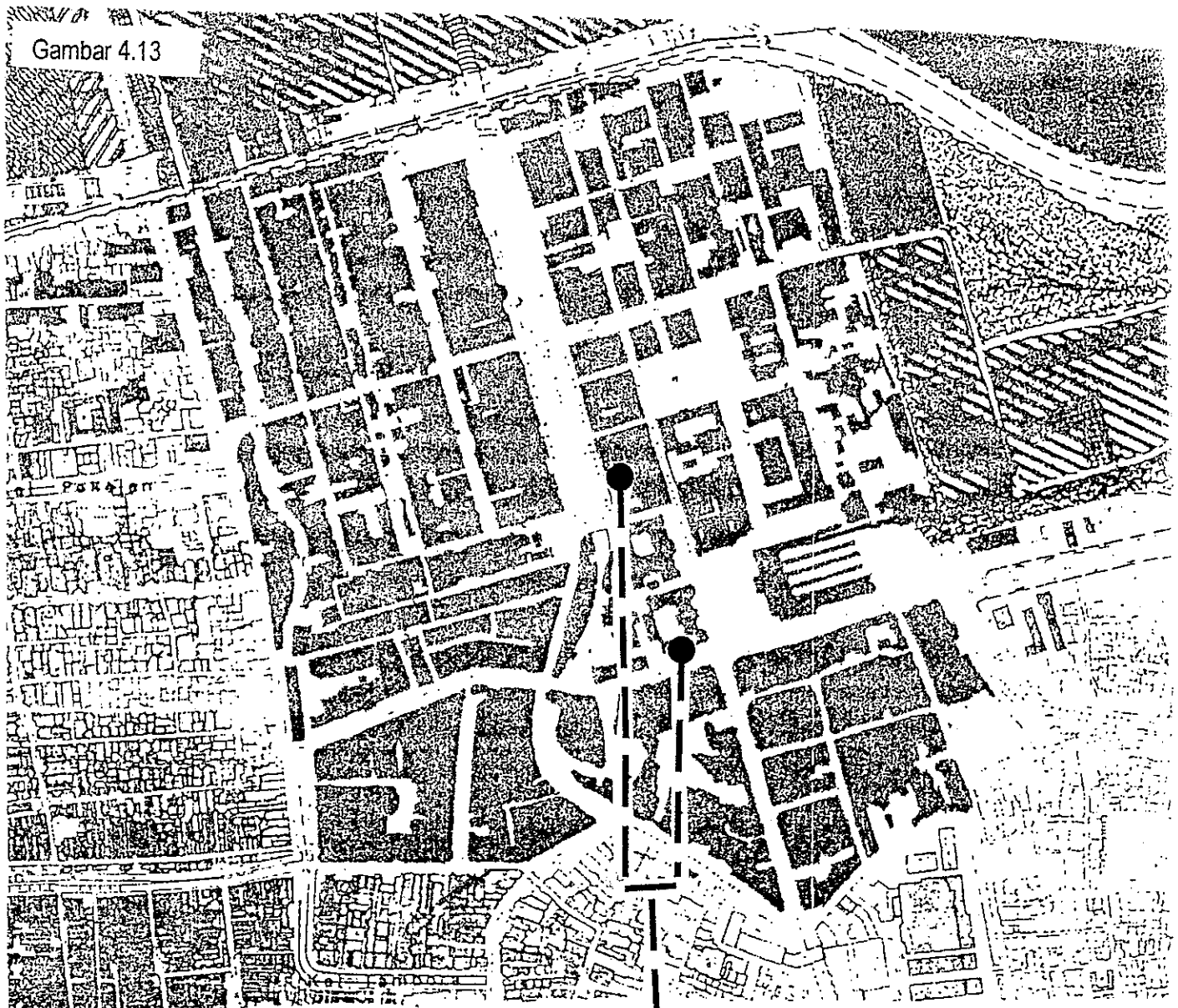
Dengan bertitik tolak pada *statement* tersebut di atas , maka kita dapat menganalisa distrik di ketiga Kota Lama dengan mengamati peta *figure-ground* yang ada di sub 4.1.1 sebelumnya ,maka kita dapatkan gambaran sebagai berikut :

- Kota Lama Jakarta membentuk struktur *urban block* dan *inner block void* berupa *grid pattern* yang homogen. Secara keseluruhan kawasan ini berbeda dengan daerah sekelilingnya sehingga merupakan satu distrik tersendiri, tetapi di sebelah Utara distrik ini telah dipotong oleh Jalan Tol dari arah Barat-Timur sehingga keaslian dari pada satu kawasan bekas benteng telah hilang ( distrik terpisah ) ,seperti yang dikatakan oleh *Trancik* dalam *Finding Lost Space* bahwa salah satu penyebab *Lost space* adalah dibangunnya *freeways* karena kebutuhan peningkatan transportasi . ( *Trancik*, 1986 ;4 ).Dan *edge* Kota Lama Jakarta juga tidak jelas karena *visual townscape* Kota Lama yang ada di pinggir sudah banyak yang berubah kepada *modern townscape*.
- Kota Lama Semarang membentuk struktur *urban block* yang homogen ,dengan bentuk *urban block* dan *inner block void* trapesium dan empat persegi panjang. Kawasan ini juga merupakan satu kawasan sendiri yang berbeda dengan sekelilingnya dengan batas Kali Semarang dan *edge* di sebelah Utara , Timur dan Selatan yang jelas.
- Kota Lama Surabaya membentuk struktur *urban block* dan *inner block void* empat persegi panjang dan di sebelah Utara dan Selatan yang merupakan pengembangan benteng setelah dirobohkan adalah merupakan *urban organik* . Batas-batas dari pada distrik ini jelas yaitu *edge* berupa jalan yang melingkar kawasan dari Utara, Barat dan Selatan sedangkan di sebelah Timur sebagai *edge* adalah Kali Mas, tetapi secara tiga dimensional batas Kota Lama (*edge*)

tidak jelas karena *visual townscape* Kota Lama sudah banyak yang berubah kepada *modern townscape*.

- Secara tiga dimensional distrik Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya ditunjukkan dengan *visual townscape* yang mirip dengan kota-kota di Eropa yaitu dengan bangunan yang saling berdempetan di pinggir Kali, penggunaan elemen bangunan berupa *gavel*, *tower* dan *dormer* secara beragam dan berulang, dan penggunaan bangunan *tower* pada sudut-sudut alan dan *final stop* sebagai unsur pengarah serta jalan yang berliku yang membentuk kontinuitas visual dengan mengandalkan kekuatan perspektif.

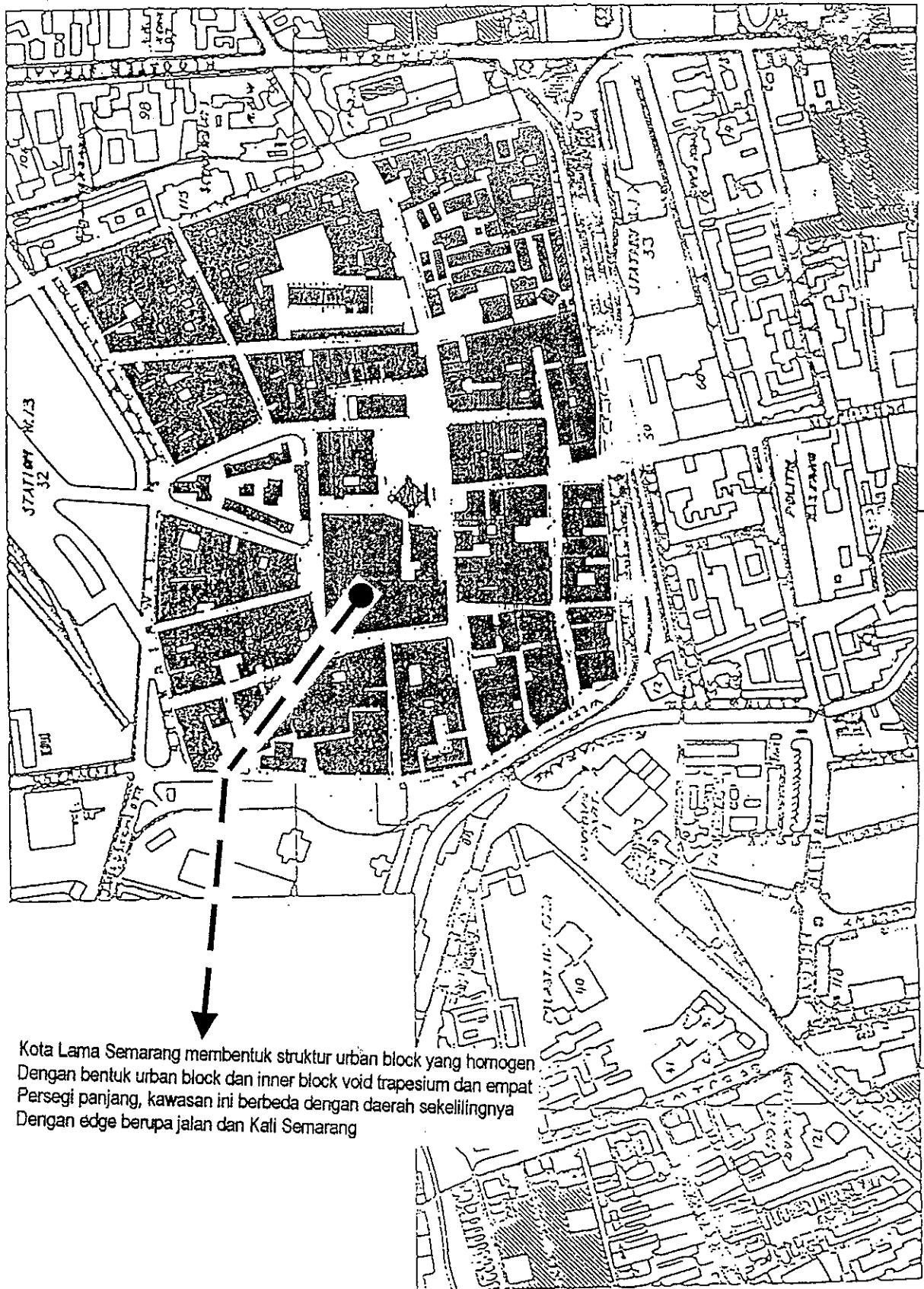
Gambar sistim distrik Kota Lama Jakarta



Gambar 4.13

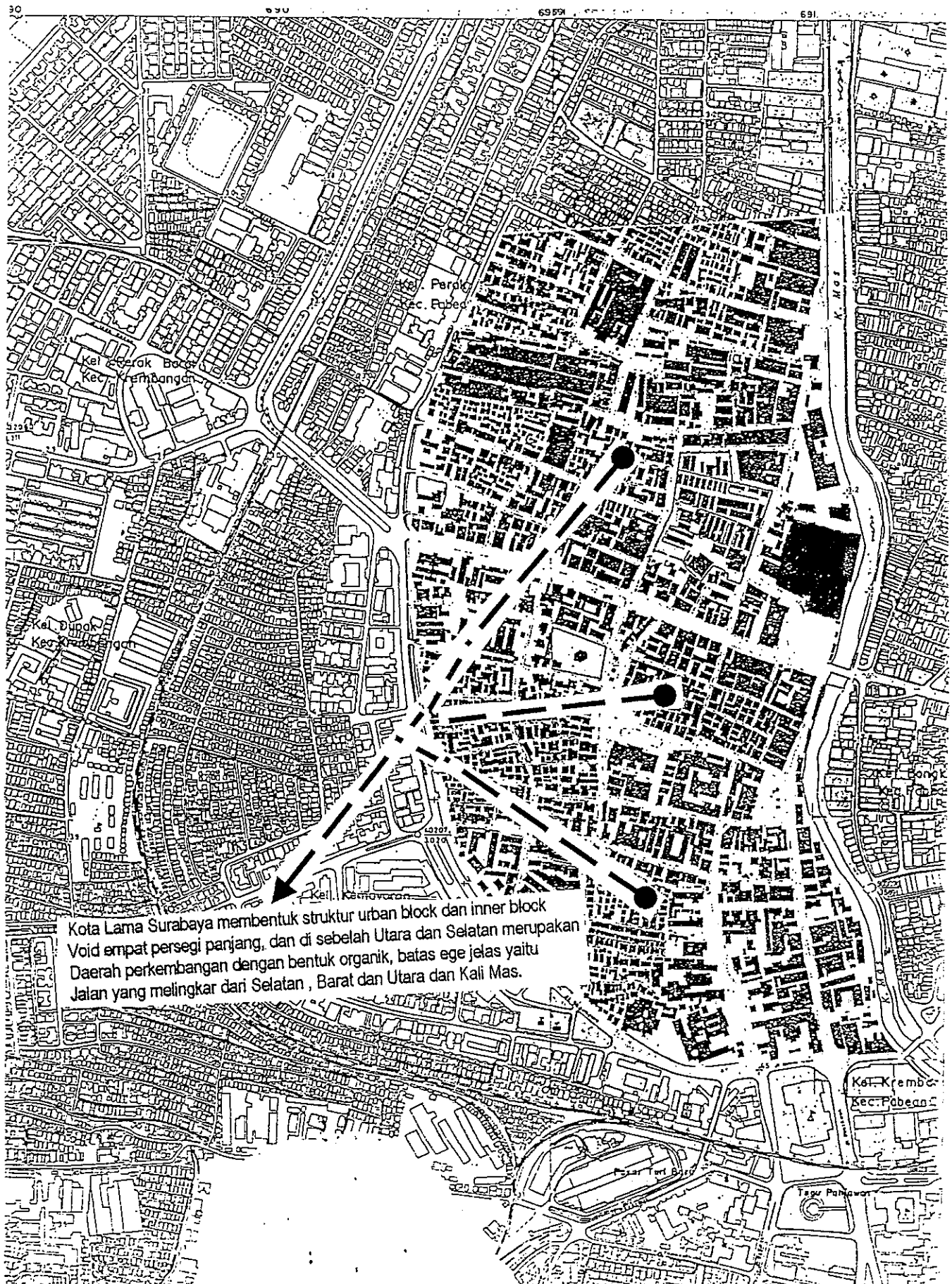
Kota Lama Jakarta membentuk struktur urban block dan inner block void berupa grid pattern yang homogen. Secara keseluruhan kawasan ini berbeda dengan daerah sekelilingnya di mana merupakan pola organik tetapi sayang kawasan bekas benteng ini dipisahkan oleh jalan tol terhadap satu kawasan di Utaranya, seperti yang dikatakan oleh Trancik, bahwa kondisi ini merupakan salah satu penyebab terjadinya ruang yang hilang (Lost space) sebagai edge.

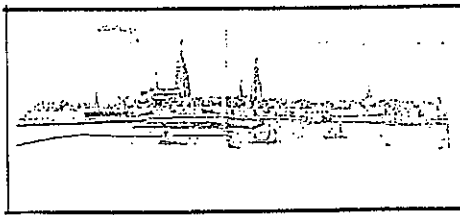
Gambar sistim distrik Kota Lama Semarang





Gambar sistim distrik Kota Lama Surabaya



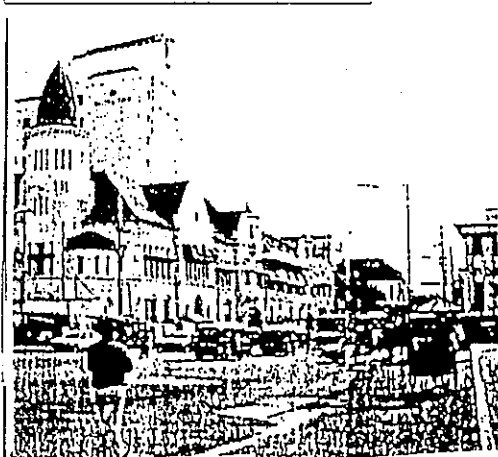
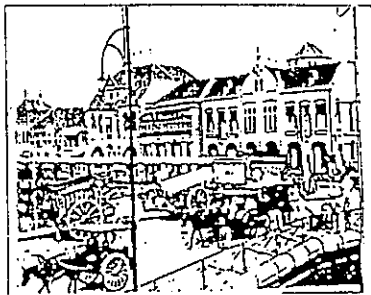


Visual Townscape kota didominasi dengan bangunan gereja dengan towernya.



Symbolic Image of the city secara keseluruhan diekspresikan pada puncak menara Kathedral, yang telah mengingatkan kepada puncak menara gereja parochial dan civic building yang dikembangkan di seluruh kota.

#### KOTA LAMA SURABAYA



*Daerah Plamtagemiddenlaan di Amsterdam*



Pusat kota diekspresikan dengan square dan bangunan-bangunan gereja dan civic building sebagai bagian yang paling dominan, sedang square yang lain sebagai sub dominan, hal ini memperlihatkan kepada sebuah desain dasar pergerakan pada jantung kota (the basic design movement)



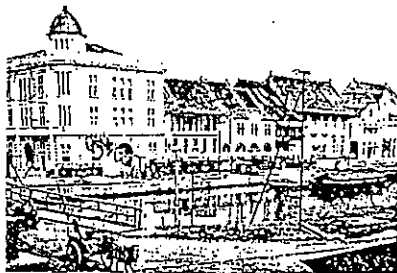
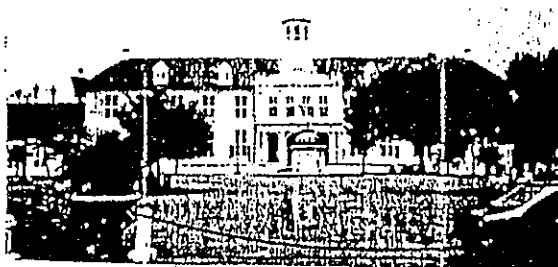
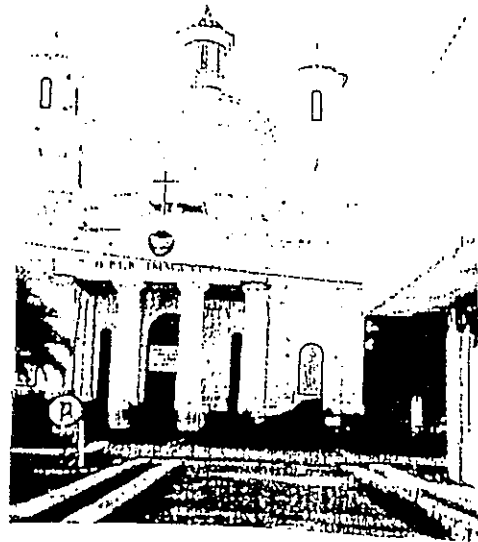
Gambar Komparasi Visual Townscape antara Kota-kota Belanda Dan Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya yang membentuk Suatu Distrik.  
Gambar 4.16

KOTA LAMA  
JAKARTA



KOTA LAMA  
SEMARANG

317



Pada ke tiga kota lama distrik kota secara tiga dimensional diwujudkan dalam visual townscape Kota dengan keragaman elemen-elemen bangunan berupa tower , gavel dan dormer sebagai Ciri khas bangunan kota Eropa.

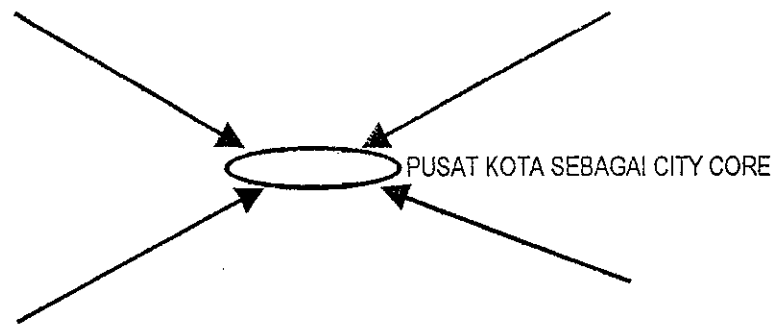
Dari pembahasan tersebut di atas maka kualitas sistim distrik yang masih jelas dan bagus adalah Kota Lama Semarang dari pada Kota Lama Jakarta dan Surabaya.

#### 4.1.3. Sistim Pergerakan Kota Lama.

Menurut *Edmund N. Bacon* ( 1967; 64) mengatakan dalam perjalanan yang panjang para desainer dapat merangsang kesadaran pada area baru yang individual dengan kekuatan karya-karyanya, tetapi hal ini berlangsung pelan dan mengarah pada karya yang tidak tentu. Secara bergantian melalui bentuk arsitektural dan strukturnya, dia dapat mengarahkan gerakan masyarakat melalui rute pergerakan dengan maksud-maksud tertentu dan titik-titik berhenti, pengaruh respon mereka secara alami. Satu dari banyak contoh – contoh sejarah yang mengagumkan untuk mengarahkan pergerakan manusia, adalah prosesi *Panathenaic* di kota kuno Greece. Hal itu terjadi tiap tahun dan khusus untuk tata cara yang agung diadakan tiap empat tahun, seperti peristiwa-peristiwa utama pada kehidupan warga kota Athena. Prosesi ini menempuh tempat sepanjang rute yang panjang dengan tanda-tanda yang jelas dari pintu gerbang *Dipylon* di kota benteng melalui Athena dan naik lereng Acropolis untuk menuju titik kulminasi yaitu patung Ketuhanan Athena. Sementara rute ini digunakan oleh warga kota Athena setiap hari untuk kehidupannya pada kegunaan yang beraneka ragam. Dengan titik-titik dasar ini, maka prosesi ini telah membentuk sesuatu:

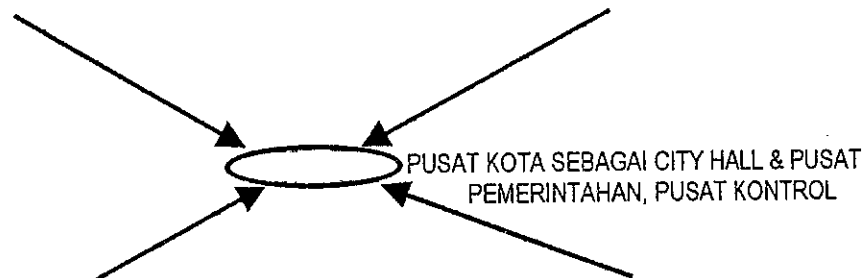
- ❑ Kesederhanaan untuk *the single control movement system* melalui kota.
- ❑ Pemahaman nilai *memory* dan respon pada bentuk-bentuk.
- ❑ Kita sekarang dapat memandang prosesi *Panathenaic* tidak cukup sebagai pertunjukan manusia dan hewan dalam pergerakan yang harmonis, tetapi sebagai kekuatan pusat organisasi pada perkembangan arsitektural dan rancangan kota Athena.

Dikatakan juga oleh *Bacon* ( 1967 ; 93 ) bahwa desain kota *Medieval* didasarkan pada prinsip-prinsip rasional, kota adalah sebagai sebuah organik, sistim pergerakan pengalaman ruang dari pintu gerbang ke pusat kota berupa square dan katedral atau *civic building* yang merupakan suatu desain dasar pergerakan (*the basic design movement*) pada jantung kota, serta karakter kota yang tegas sebagai *the city core*. Kota harus mempunyai organisasi kota yang jelas, gerakan di kota dan ke pinggir kota tidak pernah berhenti, sehingga rentetan ini merupakan *series of kinetic sensations*. Tiga segi kehidupan kota yaitu kekuatan spiritual, kekuatan duniawi dan kekuatan sumber ekonomi telah diekspresikan pada tiga gedung yang masing-masing mengemukakan karakteristiknya dengan memperlihatkan garis bentuk mengarah vertikal dan



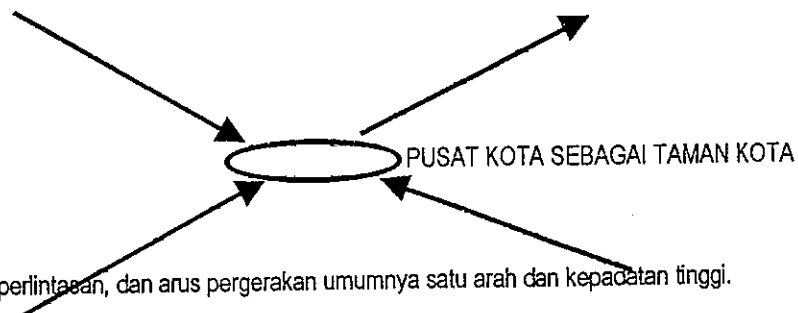
- ☐ Ada unsur prosesi
- ☐ Gerakan diarahkan melalui bentuk arsitektural dan strukturnya.
- ☐ Ada titik kulminasi
- ☐ Sistem pergerakan dari pintu gerbang ke pusat kota berupa square dan civic building.
- ☐ Sistem pergerakan disebut the basic design movement, dengan karakter kota sebagai city core
- ☐ Organisasi kota harus jelas, gerakan dari pinggir kota ke pusat kota tidak pernah berhenti, sehingga rentetan ini merupakan series of kinetic sensations
- ☐ Karakter area dihubungkan kepada sistem pergerakan regional yang memberikan sebuah focal point sebagai tujuan orientasi yang disebut dengan the total movement system.

#### SISTIM PERGERAKAN KOTA LAMA JAKARTA, SEMARANG DAN SURABAYA SEBELUM BENTENG DIROBOHKAN



Adanya pintu gerbang benteng dan pos jaga (pengintai)

#### SISTIM PERGERAKAN KOTA LAMA JAKARTA, SEMARANG DAN SURABAYA SETELAH BENTENG DIROBOHKAN



Pusat kota hanya sebagai perlintasan, dan arus pergerakan umumnya satu arah dan kepadatan tinggi.

Diagram 4.5

Komparasi Sistem Pergerakan Kota Lama Eropa  
Dan Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya

karakter area dihubungkan kepada sistim pergerakan regional yang memberikan sebuah *focal point* sebagai tujuan orientasi yang disebut dengan *the total movement system*.

Kita sekarang melihat Kota Lama Jakarta yang dahulu merupakan bekas benteng kota Batavia. Benteng Batavia ini direncanakan dengan pola grid dan merupakan kota air seperti di Belanda, dengan tujuan simbolisme kekuasaan dan untuk faktor keamanan terhadap serangan musuh dari luar. Setelah benteng dirobohkan dan kota berkembang menjadi pusat pemerintahan maka dibangun gedung pusat-pusat pemerintahan dan fasilitas sosial yang lain seperti gereja yang terletak di tengah-tengah kota benteng. Sebagai pusat kotanya adalah square dengan bangunan Balai Kotadan gereja. Semua kegiatan yang menyangkut kehidupan warga kota di pusatkan di square ini, yang merupakan *city hall*. Begitu juga yang terjadi di Kota Lama Semarang bahwa pusat kotanya pada waktu itu adalah berupa *city hall* yang dilengkapi dengan square dan gereja. Pada kawasan Kota Lama Surabaya pusat kotanya juga berupa *city hall* dengan bangunan pemerintahan berupa kantor Residen yang terletak tepat di mulut barat Jembatan Merah, yang dilengkapi dengan square dan gereja. Tetapi sayang keberadaan gereja Belanda di Kota lama Jakarta dan kantor Residen beserta gerejanya di Kota Lama Surabaya telah punah. Dengan melihat struktur kota yang disebutkan sesuai dengan sejarah di atas, maka Kota-kota Lama tersebut seperti pada kota-kota benteng *Medieval*, dengan pola pergerakan organisasi kota yang memusat dan pergerakan dari pinggir kota ke pusat kota dan sebaliknya pihak pusat kota mengontrol pinggir kota dengan mudah karena faktor keamanan. Pola pergerakan ini secara umum membentuk aksis mata angin Utara –Selatan dan Barat-Timur serta pola organisasi yang memusat di pusat kota seperti juga pada kota-kota di Jawa.

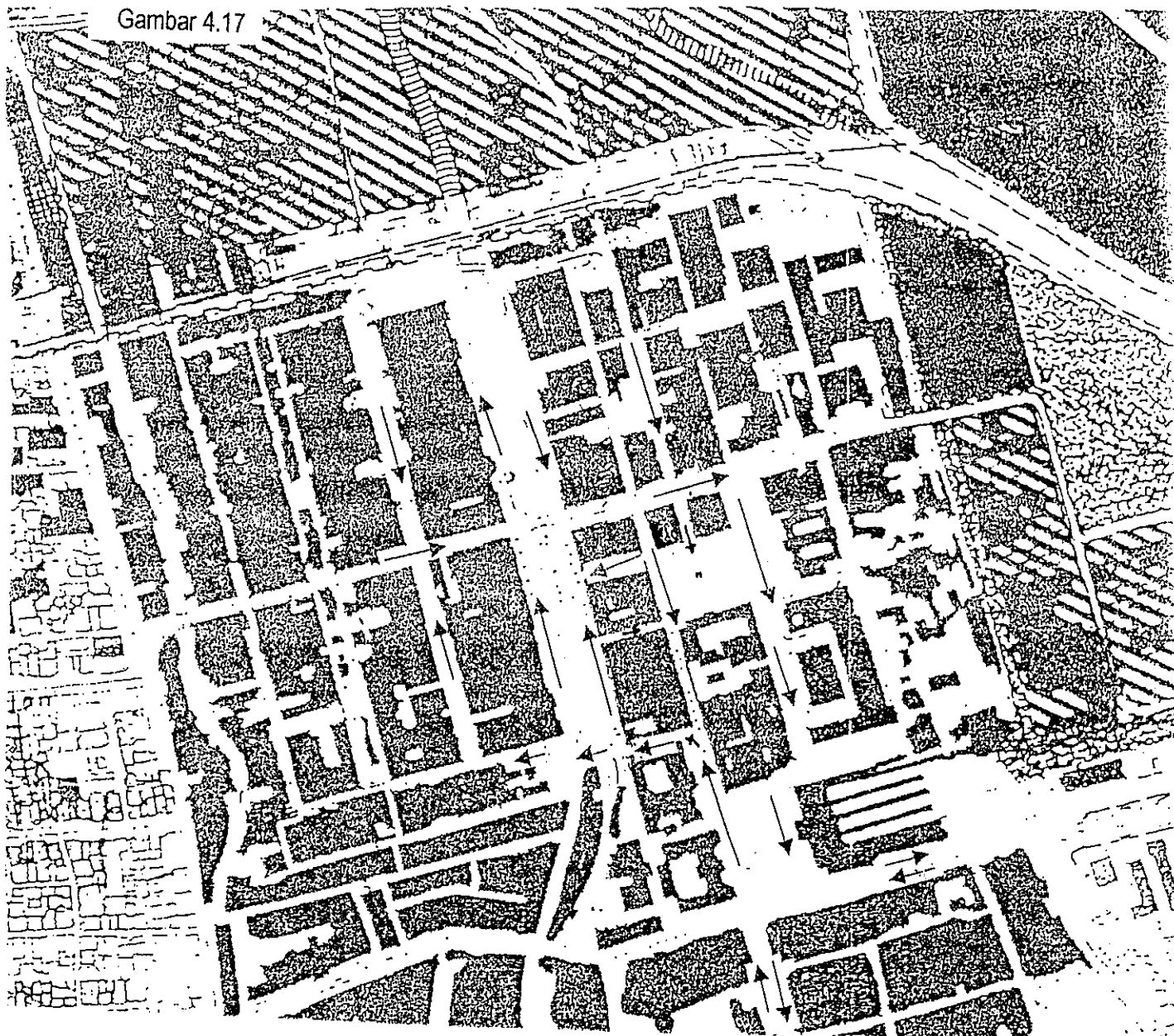
Kalau kita amati yang sekarang terjadi di Kota Lama saat ini, baik di Jakarta, Semarang dan Surabaya, maka pola pergerakan yang terjadi tidak memikirkan kepada konsep sistim pergerakan memusat guna memperoleh pengalaman ruang yang signifikan serta mode angkutan yang cocok di Kota Lama dengan berjalan kaki, tetapi lebih mementingkan kepada faktor kepadatan transportasi yaitu dengan penerapan *one way traffict* pada jalan-jalan utama. Kondisi ini sangat merugikan terutama pada titik-titik rentetan perspektif yang menghasilkan kontinuitas visual yang sangat bagus, karena masyarakat tidak pernah antusias terhadap masalah ini serta memikirkan mode transportasi apa yang cocok pada radius tertentu di Kota Lama. Khusus untuk

Kota Lama Jakarta keberadaan square Taman Fatahillah dan pedestrian sepanjang Kali Besar cukup membantu dalam menciptakan pengalaman ruang, keberadaan inipun adalah upaya dari pemugaran yang diadakan oleh mahasiswa Tarumanegara serta adanya museum Jakarta sehingga square Taman Fatahillah menjadi hidup.

Dari pembahasan tersebut di atas ,maka pada ketiga Kota Lama ini pada saat sekarang sistim pergerakannya tidak ada yang didasarkan atas dasar visual estetik kota.

Gambar pergerakan ruang yang signifikan menciptakan pengalaman ruang di Kota Lama Jakarta.

Gambar 4.17







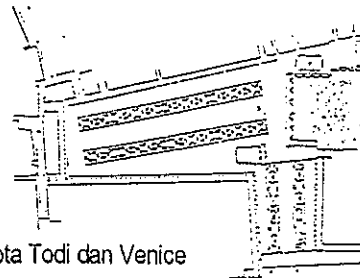
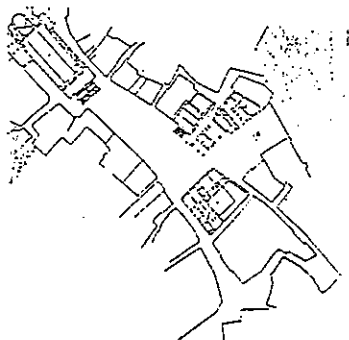
Gambar 4.19

Gambar pergerakan ruang yang signifikan menciptakan pengalaman ruang di Kota Lama Surabaya



#### 4.1.4. Sistem Square dan Hirarki Ruang Kota Lama.

Menurut E.N.Bacon ( 1967 ; 97) dalam struktur dasar desain square ada hubungan antara dua square yang berakhir dengan view ke alam bebas (pemandangan atau sungai) yang alami.

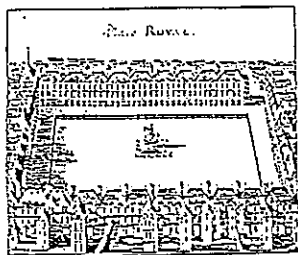


Gambar Dua Square Kota Todi dan Venice  
Sumber : E.N.Bacon  
Gambar 4.20

Paul Zucker (1959;10) mengatakan bahwa di dalam perkembangan square telah dibuktikan pola dasar square adalah ditetapkan struktural, bahwa square adalah secara spatial dan bukan secara fungsional. Square diklasifikasikan sebagai berikut : The closed square, the dominated square, the nuclear square, grouped square dan the amorphous square.

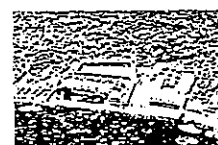
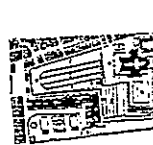
Gambar 4.21  
Type Square Paul Zucker  
Sumber : Paul Zucker, 1959

a. The Closed Square



b. The Dominated Square

c. The nuclear Square



d. Grouped Square

|                                |   |  |
|--------------------------------|---|--|
| Bentuk square<br>Camillo Sitte | type wide square biasanya untuk<br>hall kota dan type deep square biasa<br>nya untuk square gereja. |  |
|                                | Gambar 4.22<br>Type Square Camillo Sitte<br>Sumber : Camillo Sitte , 1889                           |  |

*The closed square* adalah square yang tertutup berbentuk segi empat ,lingkaran atau geometrik yang lain,dibentuk oleh deretan bangunan yang identik/seragam.*The dominated square* biasanya untuk hall kota yang didominasi oleh satu bangunan.*The nuclear square* dibentuk oleh deretan bangunan dengan daya tarik kontinuitas visual tanpa ada struktur frontal yang mendominasi dan hanya cukup dengan monumen atau fountain.*The grouped square* adalah dua square atau lebih yang mempunyai hubungan satu sama lain.*The Amorphous square* adalah square yang kurang membentuk,tidak terorganisir dan tidak mempunyai bentuk yang spesifik.

Menurut *Paul Zucker* ( 1959;64-66) dikatakan bahwa square adalah sebagai pusat kota, dan juga sebagai perluasan jalan utama ,di samping itu square utama kota lebih besar dari square yang lain, jadi hal ini berpengaruh pada hirarki ruang kota.*Camillo Sitte* 1889 (dalam *G.R.Collins*,1986;154) mengatakan bahwa dalam abad *Medieval* dan *Renaissance* fungsi square kota pada waktu itu masih vital dan fungsional untuk kehidupan masyarakat dan juga terdapat hubungan antara square dan bangunan-bangunan publik sekelilingnya. Begitu juga dikatakan bahwa aturan untuk menunjukkan pusat square tidak harus dengan monumen/fountain ,tetapi dapat juga dengan bangunan gereja serta bentuk square kota lama umumnya memakai type *irregular* untuk mencapai efek-efek estetik.

Kalau kita amati kembali sejarah Kota Lama Batavia, Semarang dan Surabaya awal mulanya adalah merupakan kota benteng yang dekat dengan aliran sungai. Pusat kota pada ketiga Kota Lama tersebut diekspresikan dengan *City Hall* berupa bangunan pemerintahan , gereja dan square sebagai simbol kekuasaan kolonial dan pusat pertahanan. Jadi secara hirarki ruang square utama adalah di pusat kota untuk kepentingan publik orang-orang Eropa pada waktu itu, di samping jalan-jalan yang menghubungkan antar lingkungan yang sebagian besar adalah rumah-rumah orang Eropa yang umumnya berlantai dua dan berserambi depan yang merupakan daerah lintasan antara daerah *private* dan *publik*.

Setelah benteng dirobohkan ,maka dimulailah perkembangan Kota Lama yang begitu pesat dengan hadirnya para pakar arsitek Belanda yang membuat Kota Lama seperti kota-kota di Eropa dengan bangunan yang saling berdempetan satu sama lain membentuk *urban block* yang terjadi mulai sekitar tahun 1900. Di Kota Lama Jakarta bangunan Kantor Balai Kota Batavia dengan square di depannya dengan type *wide square* dan *regular* adalah menjadi pusat kota atau menjadi ruang publik, di mana semua kegiatan yang ada hubungannya dengan kehidupan

masyarakat termasuk hukuman mati bagi warga yang melanggar hukum terjadi di ruang ini, sehingga dapat dikatakan sebagai square utama. Di Kota Lama Surabaya square utama adalah di dekat Jembatan Merah yaitu dekat dengan Kantor Residen yang berada di mulut sebelah Barat Jembatan Merah yang pada waktu itu merupakan *focal point* pada daerah itu dengan *type irregular square* karena berbentuk segi tiga. Di Kota Lama Semarang square utama adalah dekat dengan gereja Blenduk, di mana daerah itu adalah bekas *parade plein* untuk tentara Belanda dengan *type square irregular*. Di ke tiga Kota Lama ini konsep yang dipakai adalah bahwa pusat kota adalah sebagai *City Hall*, jadi square adalah merupakan *public domain*. Sedangkan di ke tiga Kota Lama ini berkembang bangunan –bangunan *urban block* dengan *inner block void* nya, dimana merupakan daerah *semi private*, dan juga berkembang ruang arcade pada masing-masing bangunan yang semuanya beragam yang merupakan daerah *semi publik*. Kota Lama berkembang pesat ke arah Selatan baik di Kota Lama Semarang, Jakarta dan Surabaya. Di Kota Lama Jakarta terbentuk square dengan *type deep square dan regular* yang lebih kecil setelah Stasiun Kota Jakarta dibangun, di Kota Lama Semarang juga ada square dengan *type irregular* yang lebih kecil yaitu di sebelah Utara square utama dan di Kota Lama Surabaya juga terbentuk dua square lagi dengan *type irregular* setelah kota ini berkembang ke arah Selatan dan Utara.

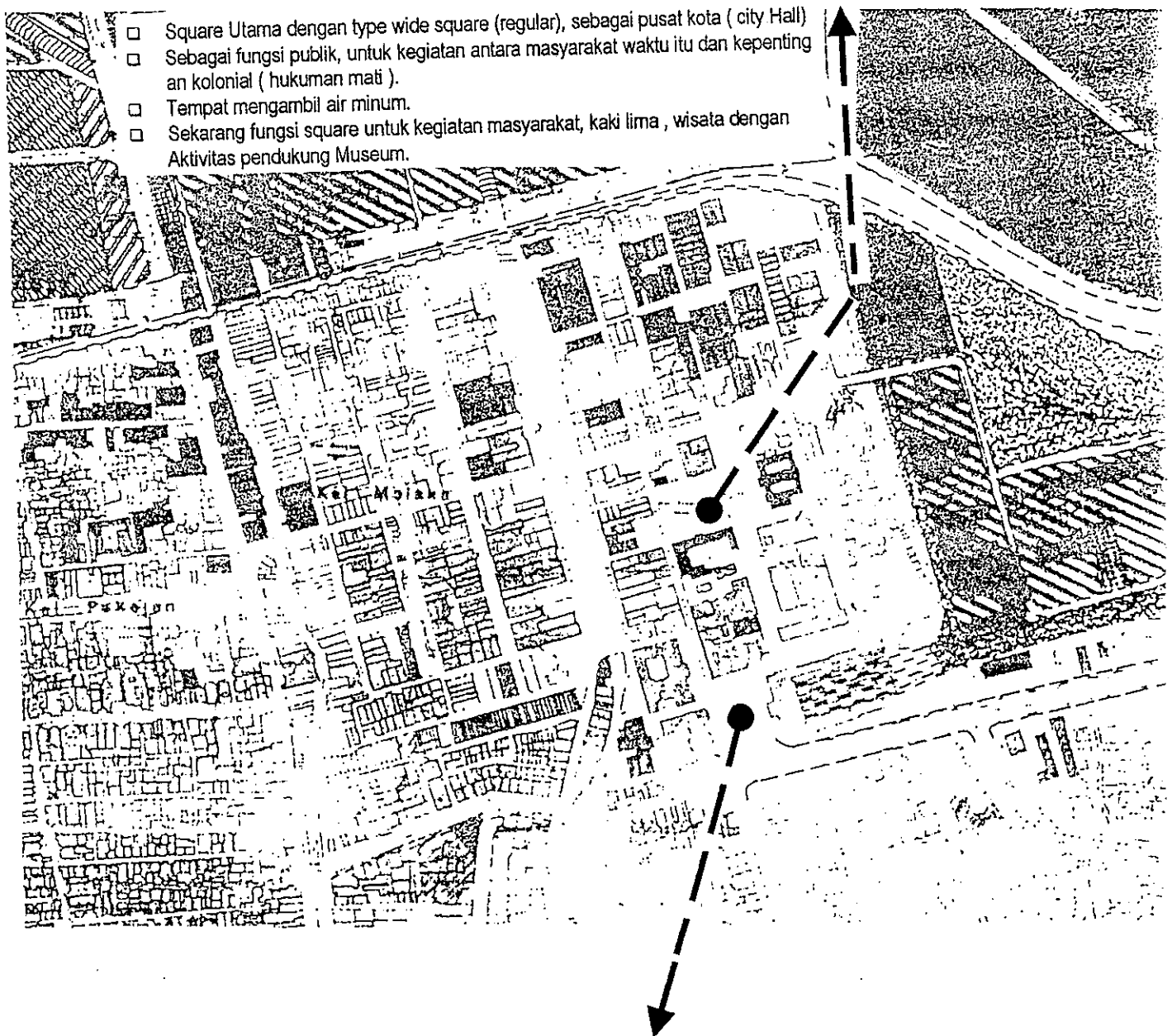
Pada saat sekarang wujud dari masing-masing square sudah sangat berubah terutama fungsinya, tetapi secara *figure-ground* struktur square tersebut masih terlihat jelas. Untuk Kota Lama Jakarta *type square* utama yang ada adalah *type wide square* dengan lebar dan panjang sama dengan panjang bangunan Balai Kota Batavia. Fungsi square adalah sebagai *Place* dengan pengaruh *Renaissance*, fungsi square ini menjadi hidup karena ada faktor aktivitas pendukung yaitu adanya Museum di bekas bangunan Balai Kota Batavia, dan untuk menikmati pemandangan di sekitar square tidak terganggu oleh trafik. Untuk square yang lebih kecil adalah terletak di depan Stasiun Kota yang merupakan kolam dan taman kota. Untuk menikmati bangunan di sekitar square tersebut terganggu oleh trafik yang padat. Untuk square utama Kota Lama Semarang adalah di samping gereja Blenduk, square inipun tidak dapat dinikmati leluasa oleh publik karena menjadi taman kota, dan square yang lebih kecil di sebelah Utaranya tidak dapat berfungsi sebagai ruang publik karena habis untuk ruang trafik kendaraan yang lewat di situ. Sedangkan untuk Kota Lama Surabaya, square utama berubah fungsi sebagai tempat monumen dan taman kota yang dipagari, sehingga keleluasaan publik di batasi, tetapi pada pinggiran square ini kegiatan

publik menjadi hidup karena kegiatan informal ( pedagang kaki lima ) dan adanya Pusat Grosir Jembatan Merah. Untuk dua square yang lain di sebelah Selatan berubah untuk Pompa bensin dan boulevard, tetapi secara *figure-ground* semua square ini strukturnya jelas terlihat sebagai square dengan kepadatan bangunan yang rapat.

Diagram 4.6

Gambar diagram hirarki ruang Kota Lama Jakarta.

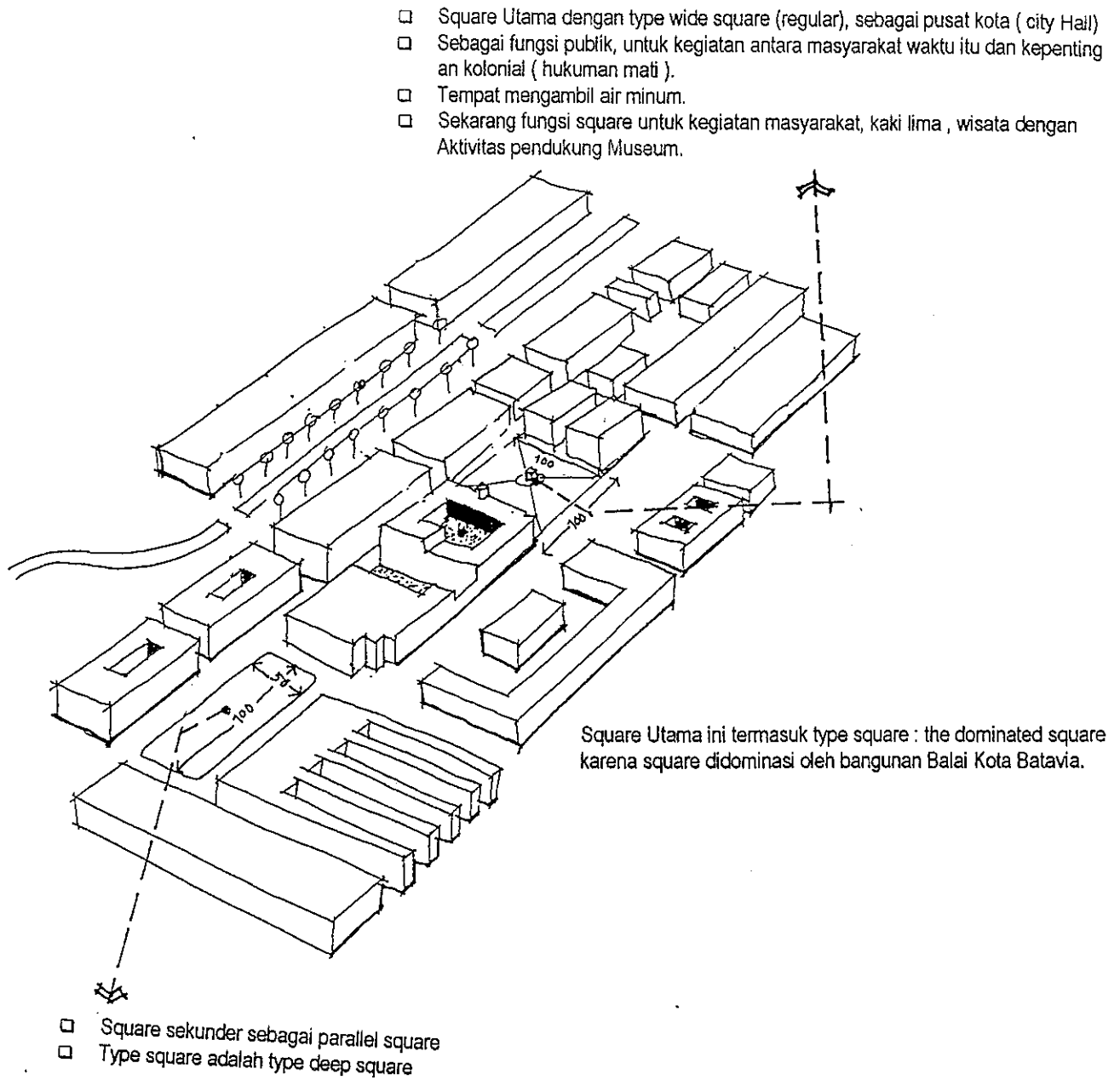
SQUARE UTAMA dengan hirarki ruang yang lebih tinggi  
Sebagai pusat kota ( node utama ) sebagai pengontrol  
Daerah pinggiran ( pada masa kolonial ), karena pada  
waktu itu sebagai pusat Pemerintahan



SQUARE SEKUNDER dengan hirarki yang lebih rendah  
Sebagai square parallel untuk kepentingan open space.

- Type square adalah type deep square

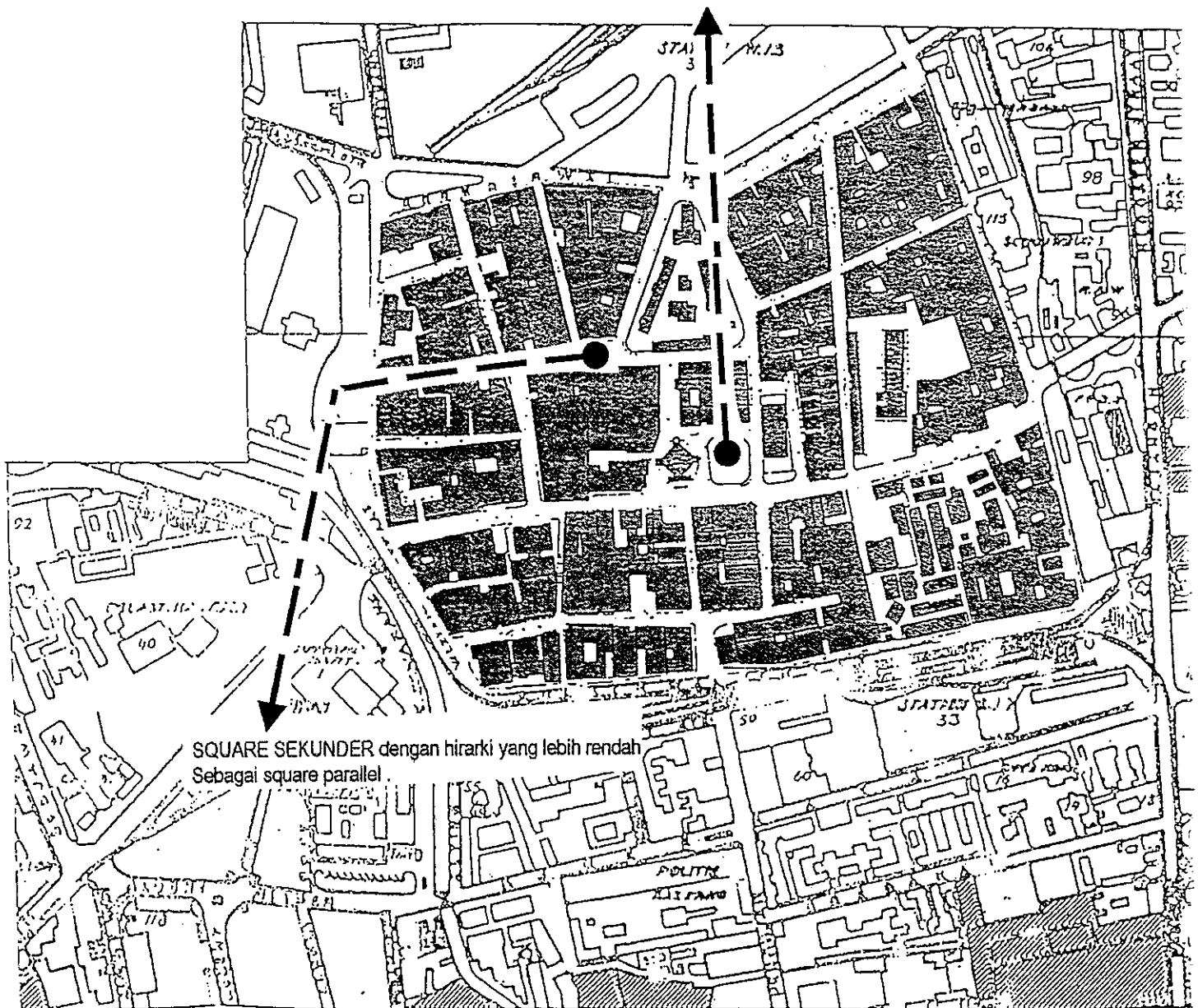
Gambar isometri hirarki square Kota Lama Jakarta



Gambar diagram hirarki ruang Kota Lama Semarang

- Square Utama, bekas parade plein, dahulu tempat untuk latihan tentara kolonial
- Square sebagai pusat kota ( city Hall)
- Square Utama dengan type irregular, sekarang untuk taman kota berbentuk bujur sangkar ( regular ) atau wide square

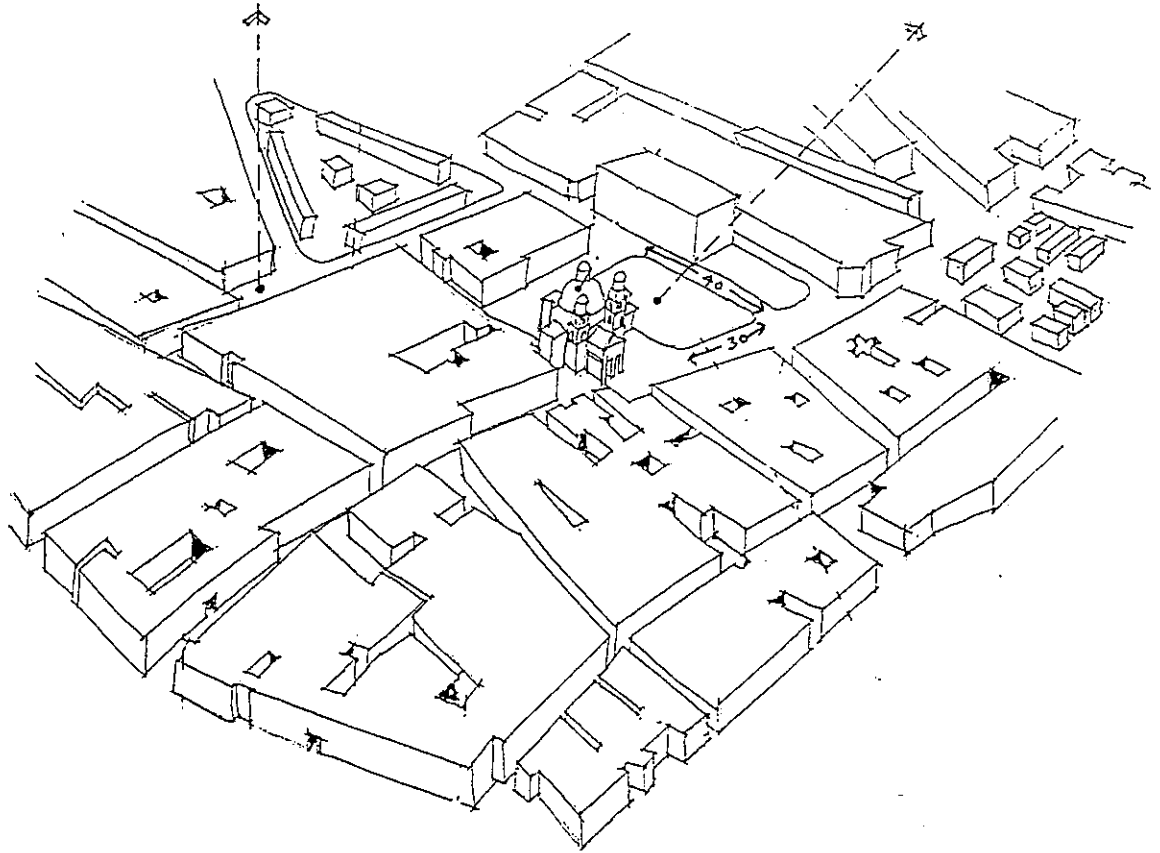
SQUARE UTAMA dengan hirarki ruang yang lebih tinggi  
Sebagai pusat kota ( node utama ) sebagai pengontrol  
Daerah pinggiran ( pada masa kolonial ), karena pada  
waktu itu sebagai pusat Pemerintahan



Gambar 4.24

Gambar isometri hirarki square Kota Lama Semarang

- Square Utama, bekas parade plein, dahulu tempat untuk latihan tentara kolonial
- Square sebagai pusat kota ( city Hall)
- Square Utama dengan type irregular, sekarang untuk taman kota berbentuk bujur sangkar ( regular ) atau wide square
- Square sekunder
- Type square adalah type irregular



Square Sekunder ini termasuk type square : the Amorphous square karena square kurang membentuk , tidak terorganisir karena tidak ada pusatnya, tidak ada bangunan yang mendominasi dan tidak mempunyai bentuk yang spesifik.

Square Utama ini termasuk type square : the nuclear square karena square dibentuk oleh deretan bangunan dengan daya tarik kontinuitas visual tanpa ada struktur yang frontal. Sedangkan gereja adalah sebagai pusat square.



*irregular*, kualitas enclosure sangat rapat dengan ketinggian bangunan adalah 6- 10m dan panjang dan lebar square adalah 60 dan 25m. Kualitas enclosure adalah dengan proporsi H/D = 1 : 3, membentuk sudut 18° atau *Threshold Enclosure* untuk aksis Barat – Timur dan untuk aksis Utara-Selatan proporsi H/D = 1:1 sehingga membentuk sudut pandang 45 ° atau *Full Enclosure*. Ujung-ujung jalan pada square ini juga membentuk konfigurasi bangunan yang terpatah-patah.

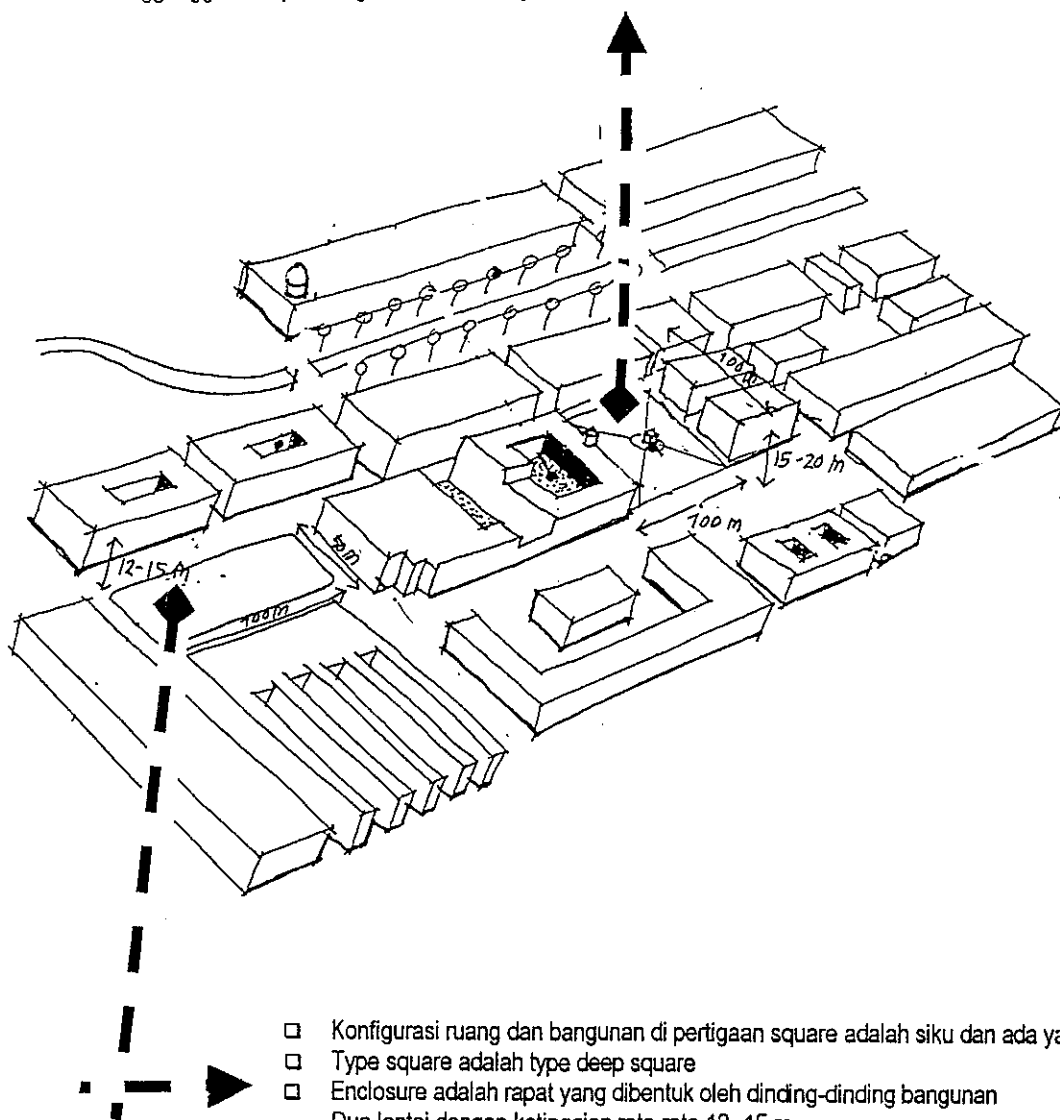
Konfigurasi ruang dan bangunan pada square utama di Kota Lama Surabaya yaitu dekat dengan Jembatan Merah, ujung-ujung jalan square konfigurasi bangunannya adalah dibuat patah dengan garis sempadan yang tidak sama. Type square utama adaah termasuk *type wide square*, dengan panjang 120m dan lebar 80m. *Enclosure* square yang dibentuk oleh dinding bangunan sekeliling square dengan ketinggian 20m dan sangat rapat dan bagus dengan kualitas *enclosure* untuk aksis Barat-timur adalah dengan proporsi H/D = 1 : 3 atau membentuk sudut pandang 18 ° atau *minimum enclosure*, sedangkan untuk aksis Utara-Selatan proporsi H/D=1:2 atau membentuk sudut 30° atau *Threshold Enclosure*. Untuk menikmati bangunan pada sekeliling square yang terganggu oleh kepadatan trafik kendaraan pada jalan sebelah Selatan terutama pada siang hari. Sedangkan untuk square yang lain di sebelah Selatannya adalah type *irregular* dengan panjang 90m dan lebar 64m serta ketinggian bangunan adalah 8 – 15m. Kualitas enclosure adalah H/D = 1 : 3 atau membentuk sudut 18° atau *minimum enclosure* untuk aksis Utara-Selatan dan untuk aksis Barat-Timur proporsi H/D= 1:4 sehingga membentuk sudut 14° atau *Loss of Enclosure*. Dan kerapatan dinding bangunan sekitar square adalah sangat bagus, tetapi trafik di sebelah timur sangat mengganggu pandangan square ini, serta karakter square kehilangan fungsi bagi publik karena untuk Pompa bensin.

Secara studi figure-ground (dua dimensional) konfigurasi ruang dan bangunan pada square memperlihatkan :

| KOTA LAMA JAKARTA   | KOTA LAMA SEMARANG   | KOTA LAMA SURABAYA   |
|---|--|--|
| A. Sudut bangunan pada ujung Jalan square adalah siku.<br>B. Square didominasi oleh bangunan Balai Kota Batavia, dan square satunya lagi didominasi bangunan Stasiun Kota.<br>C. Masing-masing bangunan yang mendominasi square membentuk sumbu terhadap square.<br>D. Pusat square = bang. air segi 8. | A. Sudut bangunan pada ujung jalan square dibuat patah-patah.<br>B. Square dibentuk oleh deretan bangunan dengan ketinggian yang sama dan bangunan gereja free standing.<br>C. Bangunan gereja dengan bentuk yang lain merupakan landmark.<br>D. Pusat square adalah plaza kecil tempat duduk.<br>E. Square berubah taman kota & trafik. | A. Sudut bangunan pada ujung jalan square dibuat patah-patah.<br>B. Square dibentuk oleh deretan bangunan dengan ketinggian yang sama.<br>C. salah satu square dibatasi sungai.<br>D. Pusat square berupa monumen dan ada yang berubah untuk pompa bensin, serta taman kota. |

# KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN PADA SQUARE DI KOTA LAMA JAKARTA

- ❑ Konfigurasi ruang dan bangunan di pertigaan square Utama adalah siku
- ❑ Type square adalah type wide square
- ❑ Enclosure adalah rapat yang dibentuk oleh dinding-dinding bangunan  
Dua lantai dan tiga lantai dengan ketinggian rata-rata antara 15m s/d 20m
- ❑ Panjang square utama dan lebar square utama adalah sama yaitu 100m
- ❑ Kualitas enclosure adalah  $H / D = 15 / 50 = 1 / 3 = 1 : 3$ , sehingga membentuk Sudut  $18^\circ$  atau Minimum Enclosure.
- ❑ Jalan di sebelah Barat dan Timur, jika siang hari karena arus lalu lintas yang padat Mengganggu arah pandang ke deretan bangunan di sebelah Barat dan Timur square.

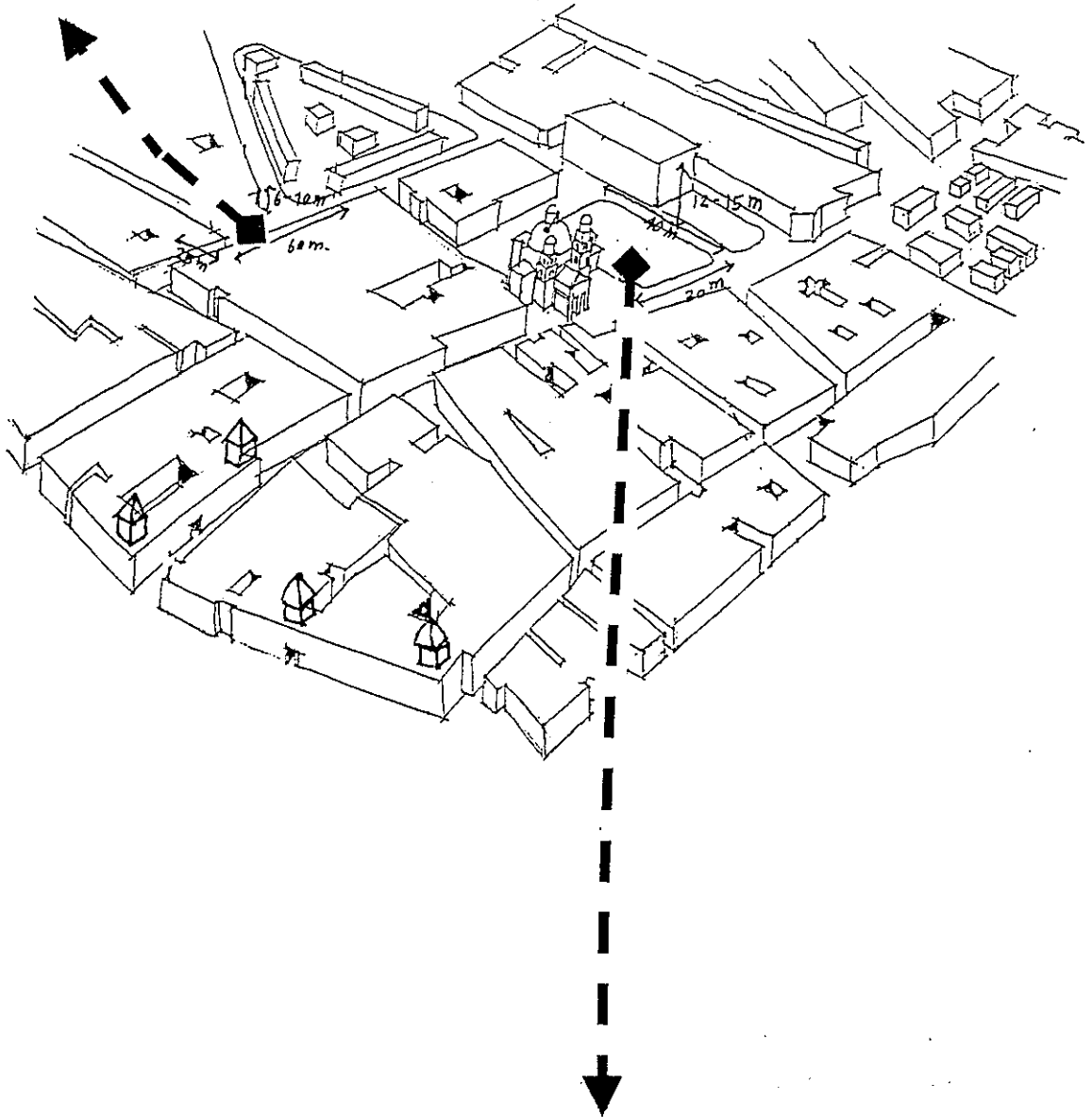


- ❑ Konfigurasi ruang dan bangunan di pertigaan square adalah siku dan ada yang zig-zag
- ❑ Type square adalah type deep square
- ❑ Enclosure adalah rapat yang dibentuk oleh dinding-dinding bangunan  
Dua lantai dengan ketinggian rata-rata 12- 15 m
- ❑ Panjang square utama adalah 100m dan lebar square adalah 50m
- ❑ Kualitas enclosure aksis Barat-Timur adalah  $H / D = 15 / 25 = 1 / 2 = 1 : 2$ , sehingga membentuk Sudut  $30^\circ$  atau Threshold Enclosure dan aksis Utara-Selatan  $H / D = 12 / 50 = 1 / 4$ , sehingga Membentuk sudut  $14^\circ$  atau Loss of Enclosure.
- ❑ Jalan di sebelah Barat dan Timur, jika siang hari karena arus lalu lintas yang padat Mengganggu arah pandang ke deretan bangunan di sebelah Barat dan Timur square.

# KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN PADA SQUARE DI KOTA LAMA SEMARANG

372

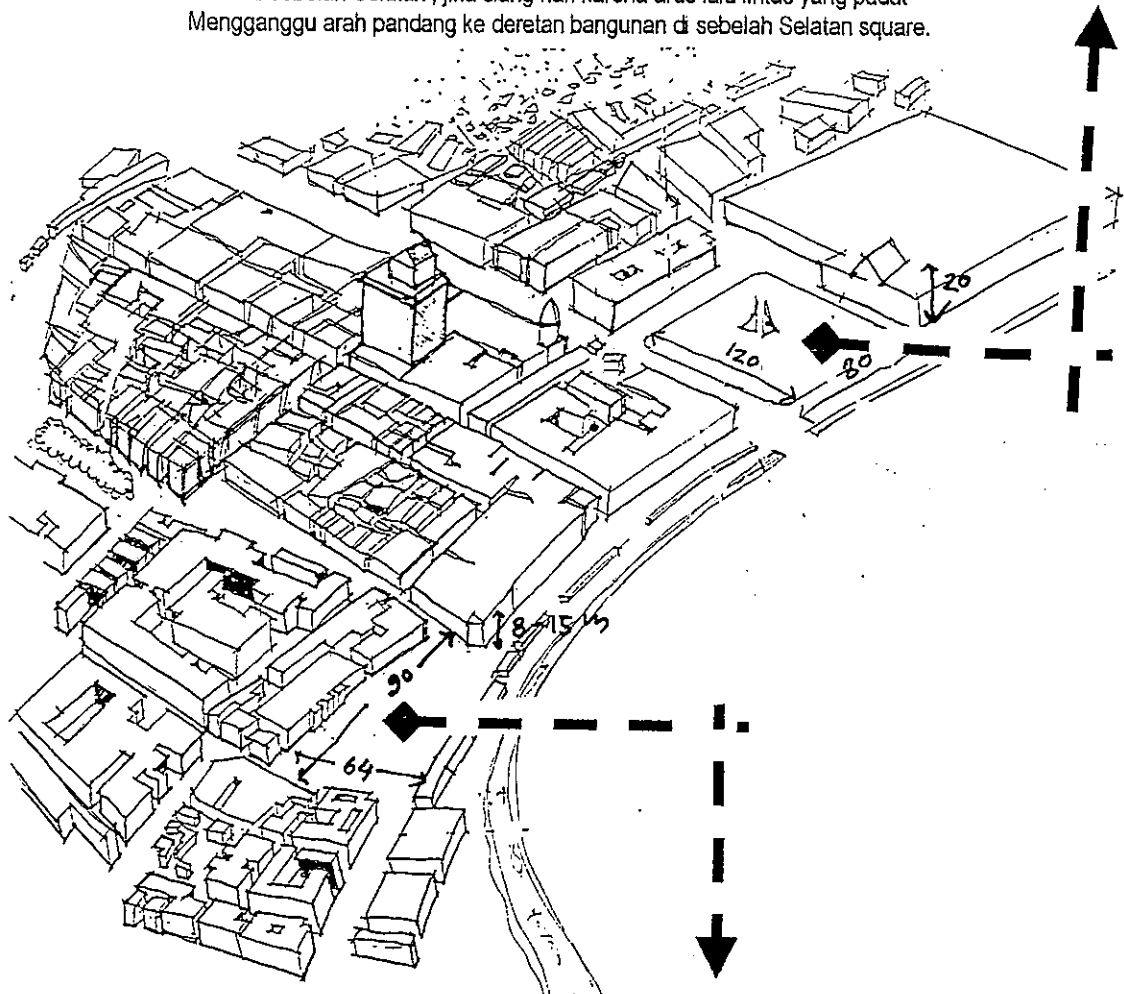
- Konfigurasi ruang dan bangunan di pertigaan square sekunder adalah siku dan patah-patah
- Type square adalah type irregular
- Enclosure adalah rapat yang dibentuk oleh dinding-dinding bangunan  
Dua lantai dengan ketinggian rata-rata adalah 6 s/d 10m
- Panjang square utama adalah 60 m dan lebar square adalah 25m
- Kualitas enclosure aksis Barat-Timur adalah  $H/D = 10/30 = 1/3 = 1:3$ , sehingga membentuk Sudut  $18^\circ$  atau Minimum Enclosure dan aksis Utara-Selatan  $H/D = 10/12 = 1/1$ , sehingga Membentuk sudut  $45^\circ$  atau Full Enclosure.
- Square ini adalah untuk persimpangan jalan sehingga karakter square kabur.



- Konfigurasi ruang dan bangunan di pertigaan square adalah patah-patah .
- Type square adalah type irregular
- Enclosure adalah rapat yang dibentuk oleh dinding-dinding bangunan  
Dua lantai dengan ketinggian rata-rata antara 12m – 15 m
- Panjang square utama adalah 40m dan lebar square adalah 30m
- Kualitas enclosure aksis Barat-Timur adalah  $H/D = 15/15 = 1:1$ , sehingga membentuk Sudut  $45^\circ$  atau Full Enclosure dan aksis Utara-Selatan  $H/D = 1/2$ , sehingga Membentuk sudut  $30^\circ$  atau Threshold Enclosure.
- Jalan di sebelah Selatan, jika siang hari karena arus lalu lintas yang padat Mengganggu arah pandang ke deretan bangunan di sebelah Selatan square.

# KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN PADA SQUARE DI KOTA LAMA SURABAYA

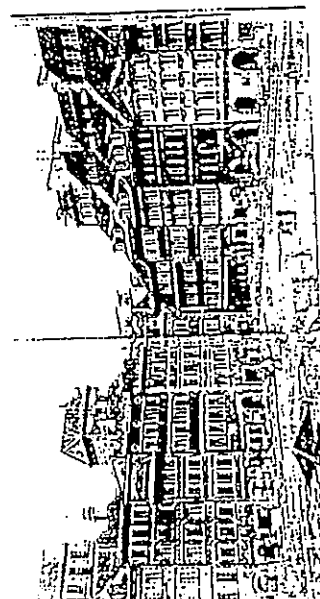
- Konfigurasi ruang dan bangunan di pertigaan square utama adalah siku dan ada yang zig-zag
- Type square adalah type wide square
- Enclosure adalah rapat yang dibentuk oleh dinding-dinding bangunan  
Dua lantai dengan ketinggian rata-rata adalah 20m
- Panjang square utama adalah 120m dan lebar square adalah 80m
- Kualitas enclosure aksis Barat-Timur adalah  $H/D = 20/60 = 1/3 = 1:3$ , sehingga membentuk Sudut  $18^\circ$  atau Minimum Enclosure dan aksis Utara-Selatan  $H/D = 20/40 = 1/2$ , sehingga Membentuk sudut  $30^\circ$  atau Threshold Enclosure.
- Jalan di sebelah Selatan, jika siang hari karena arus lalu lintas yang padat Mengganggu arah pandang ke deretan bangunan di sebelah Selatan square.



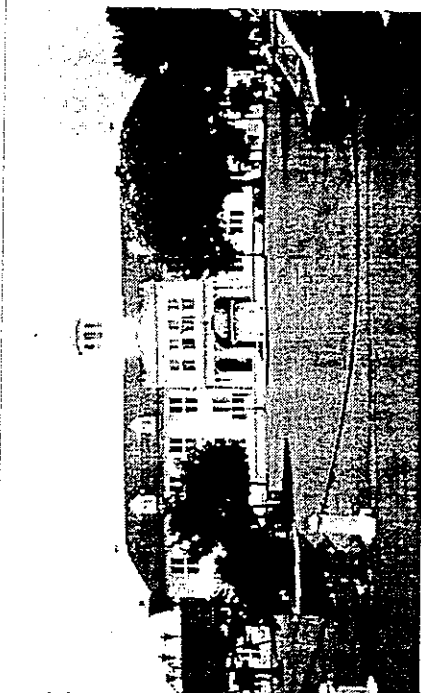
- Konfigurasi ruang dan bangunan di pertigaan square sekunder adalah siku dan patah-patah
- Type square adalah type irregular
- Enclosure adalah rapat yang dibentuk oleh dinding-dinding bangunan  
Dua lantai dengan ketinggian rata-rata adalah 8 s/d 15m
- Panjang square utama adalah 90 m dan lebar square adalah 64m
- Kualitas enclosure aksis Barat-Timur adalah  $H/D = 8/32 = 1/4 = 1:4$ , sehingga membentuk Sudut  $14^\circ$  atau Loss of Enclosure dan aksis Utara-Selatan  $H/D = 15/45 = 1/3$ , sehingga Membentuk sudut  $18^\circ$  atau Minimum Enclosure.
- Jalan di sebelah Timur, jika siang hari karena arus lalu lintas yang padat Mengganggu arah pandang ke deretan bangunan di sebelah Timur square, dan square ini sudah hilang karakter squarenya karena untuk Pompa bensin, sehingga fungsi Publik hilang.



Gambar 4.64



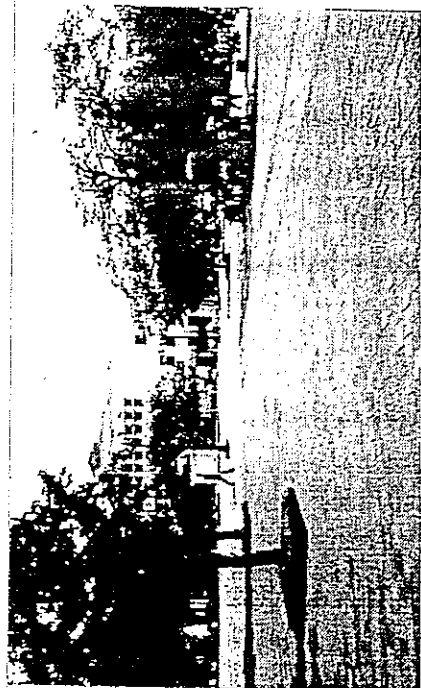
Bidang batas square terlihat jelas  
 Pada square kota-kota lama Eropa  
 (hard urban square terlihat jelas)  
 Sedangkan di square di kota-kota  
 Lama di Jawa semakin kabur oleh  
 Talanan lansekap dan perkembangan  
 Bangunan sekitarnya.



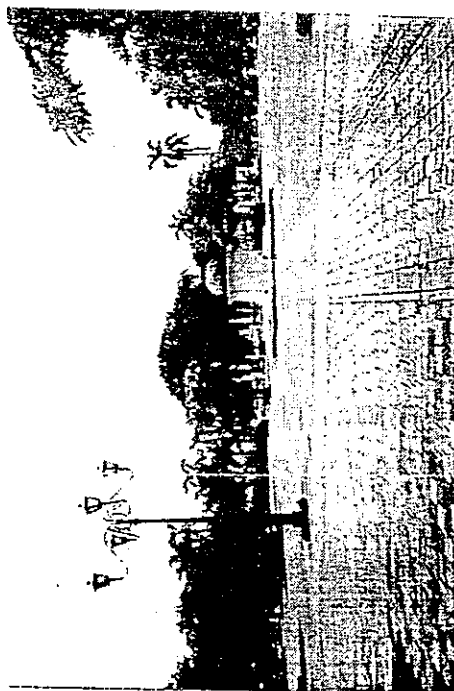
1 Square lypo wide square yang merupakan Hall Kota dengan pusatnya bangunan  
 Pengambilan air segi 8 dan membentuk sumbu dengan bangunan Balai Kota Batavia.



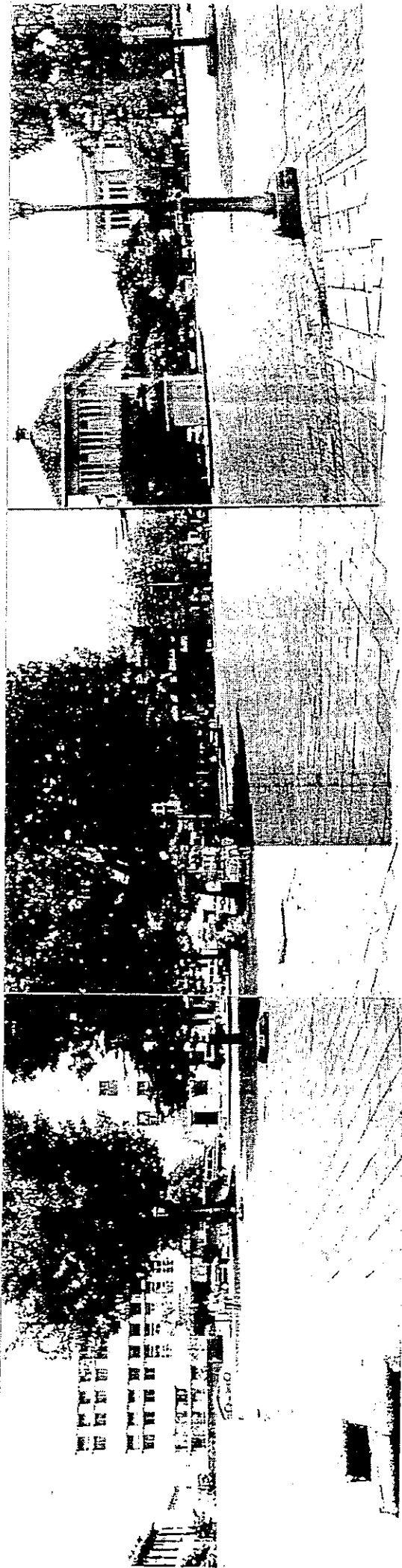
3 Square lypo wide square yang merupakan Hall Kota dengan pusatnya bangunan  
 Pengambilan air segi 8 membentuk sumbu dengan dua bangunan di depannya  
 Bangunan Kantor Weha.



2 Deretan bangunan yang melingkupi square adalah deretan bangunan yang rapat.



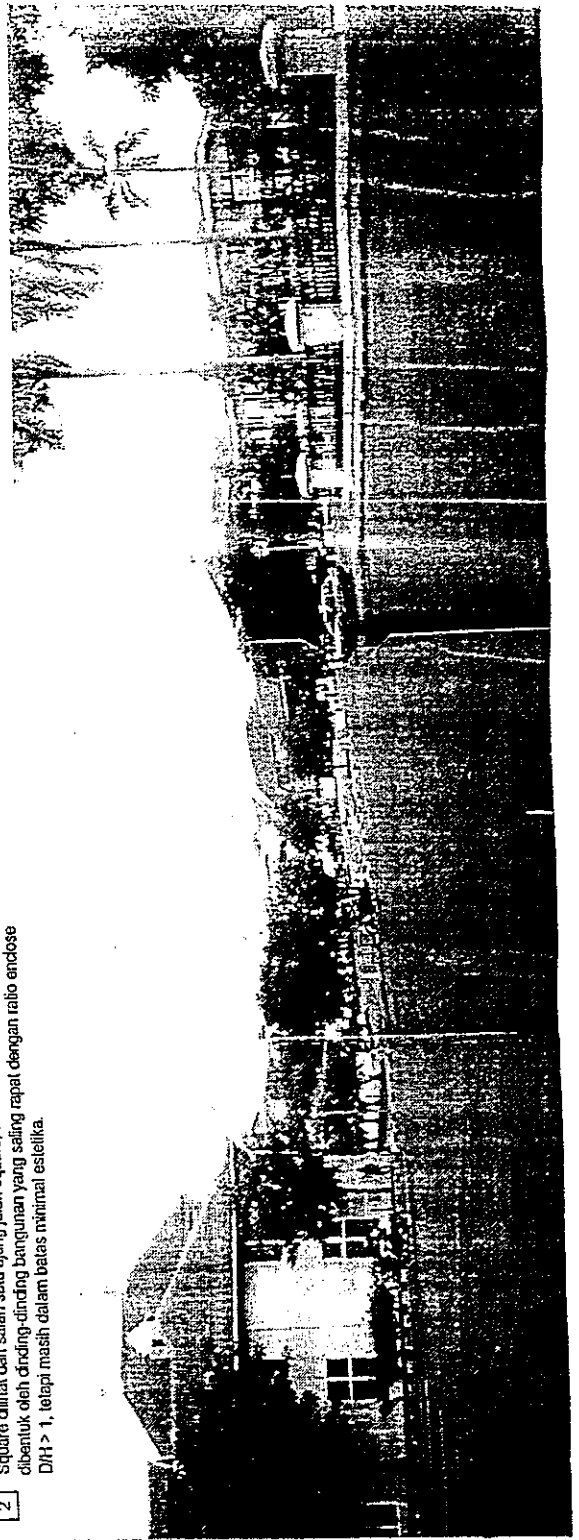
4 Bangunan pengambilan air segi 8 yang merupakan pusat square membentuk  
 sumbu terhadap bangunan Museum Keramik.



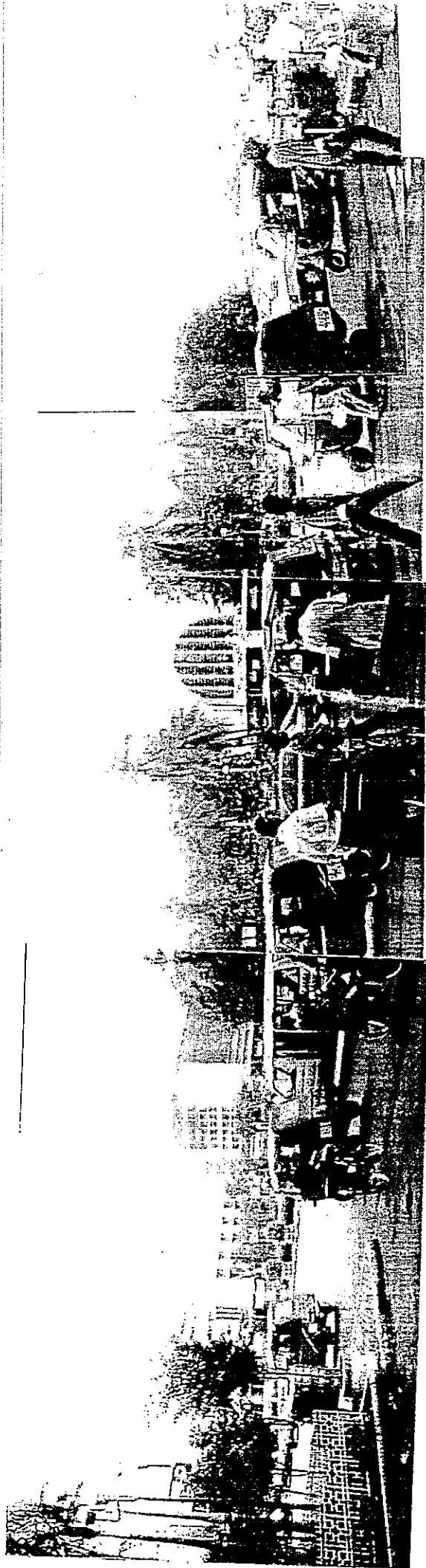
- ☐ 1 Square type wide yang merupakan City Hall dengan pusatnya bangunan segi 8 yang ditunjukkan dengan pola talenan batu lempang pada lantai square.



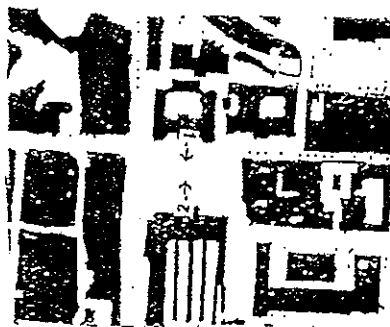
- ☐ 2 Square dilihat dari salah satu ujung jalan square, dari sini terlihat bahwa square dibentuk oleh dinding-dinding bangunan yang saling rapat dengan ratio andose  $D/H > 1$ , tetapi masih dalam batas minimal estelika.



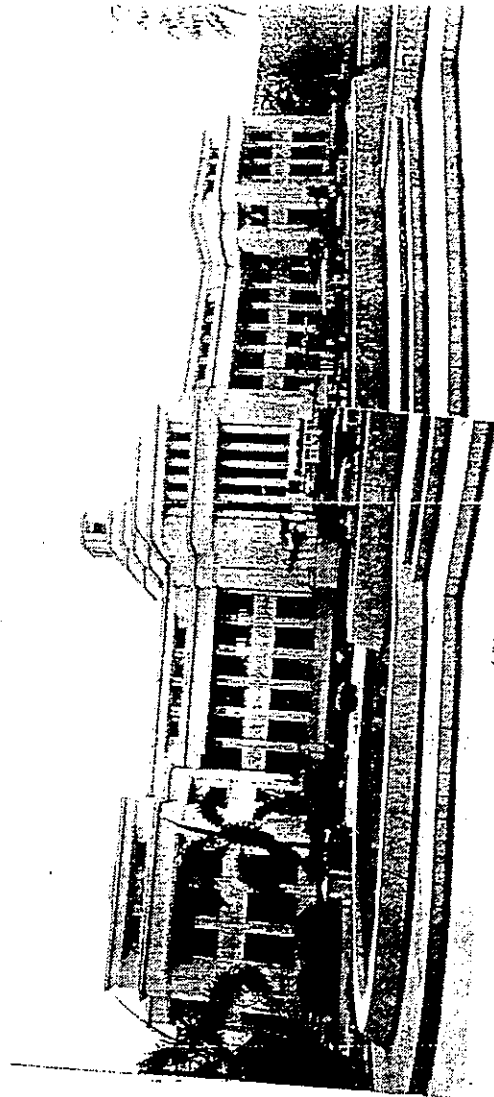
Gambar 4.65



1 Square yang lebih kecil dengan deretan bangunan yang mengelilingi dengan kolong yang sama dan rapi dan membentuk sumbu yaitu pada bangunan Straim Kola jika kita bangunan Bank Bumi Daya dan Bank Exim.

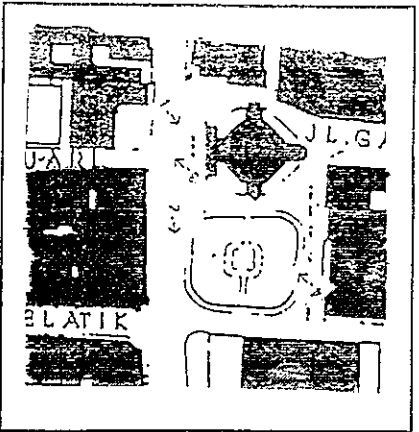


Gambar 4.66

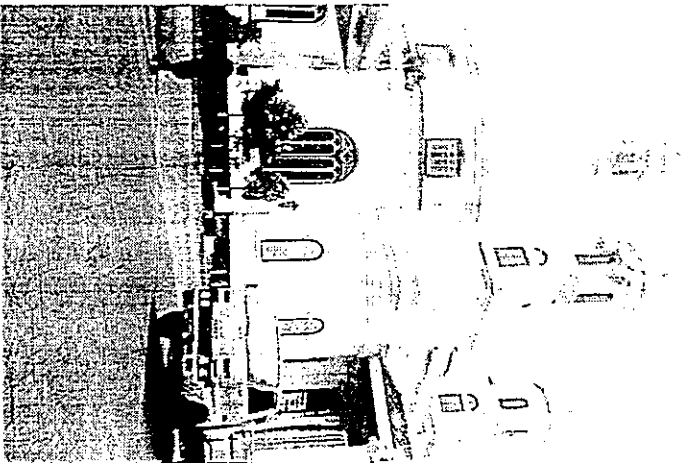


2 Fungsi square adalah untuk Taman Kola dan Kolan.

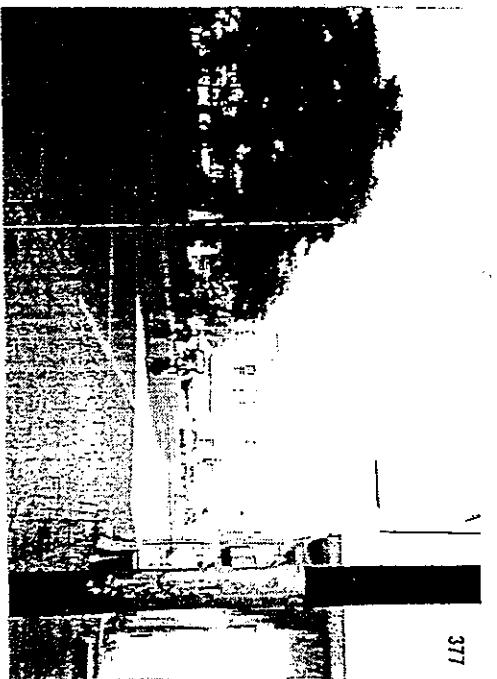
Gambar 4.67



Konfigurasi bangunan pada square  
Gereja Blenduk.



1 Pola square yang dibentuk oleh dinding-dinding  
Bangunan yang saling berdekatan dengan bentuk  
Irreguler dan tipe bangunan gereja adalah tipe  
Froeslandig.



2 Pola square yang dibentuk oleh dinding-dinding  
bangunan pada posisi ini ada transisi ruang untuk  
menuju ke ujung jalan yang lebih sempit.



4 Pola square yang dibentuk oleh dinding-dinding  
Bangunan pada posisi ini juga ada transisi ruang  
Untuk menuju ke jalan yang lebih sempit.



3 Pola square yang dibentuk oleh dinding-dinding  
bangunan pada tengah square telah berubah  
menjadi taman kota.

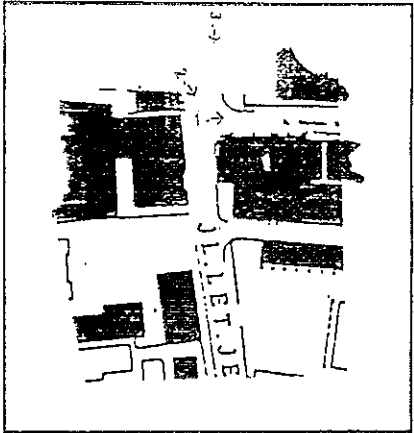


Bidang batas square terlihat jelas  
Pada square kota-kota lama Eropa  
(hard urban square terlihat jelas)  
Sedangkan di square di kota-kota  
Lama di Jawa semakin kabur oleh  
Tatanan lansekap dan perkembangan  
Bangunan sekitarnya.

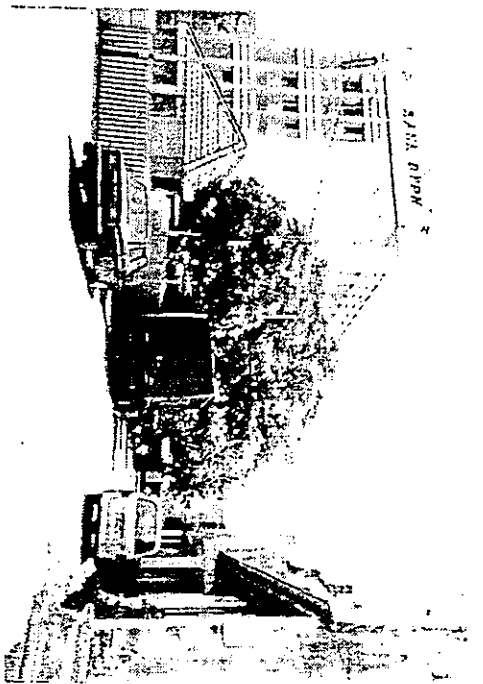


KARAKTERISTIK KONFIGURASI BANGUNAN PADA PERSIMPANGAN JALAN  
DI KOTA LAMA SEMARANG

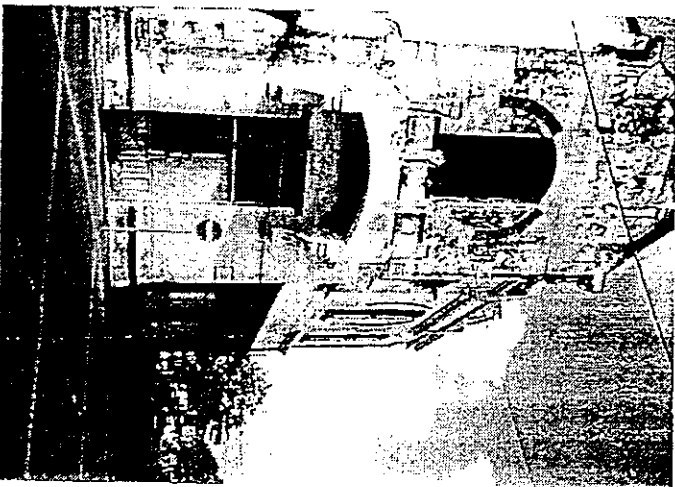
Gambar 4.68



Konfigurasi bangunan pada perempatan  
jalan Leljen, Suprapto dan Kedasih.



1 Pola jalan yang lurus dengan garis sempadan  
Bangunan yang dibuat tidak sama.



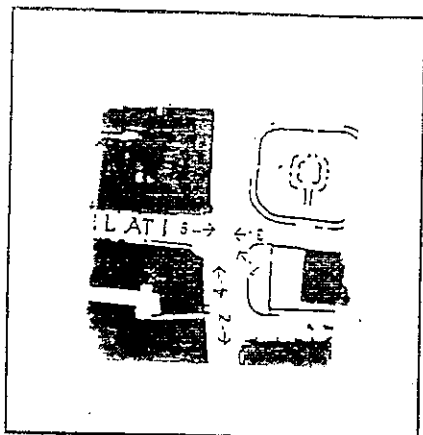
2 Perempatan jalan dengan konfigurasi bangunan  
Yang dibuat palih dengan entrance bangunan  
menghadap sudut jalan.



3 Akhir jalan pada square yang dibuat menyempit  
Dan terpalah dan pola jalan yang melengkung

# KARAKTERISTIK KONFIGURASI BANGUNAN PADA PERSIMPANGAN JALAN DI KOTA LAMA SEMARANG

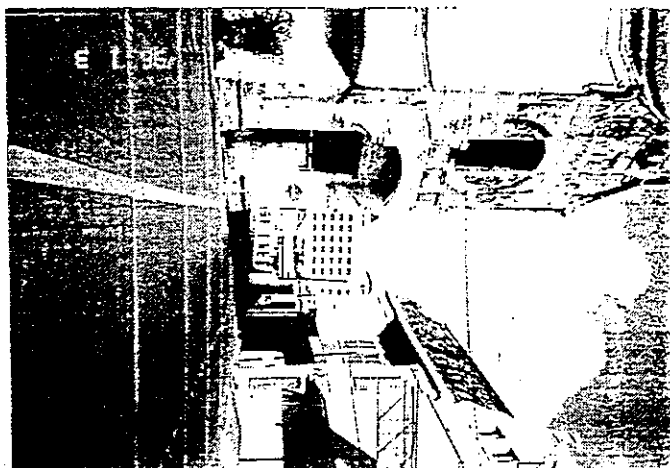
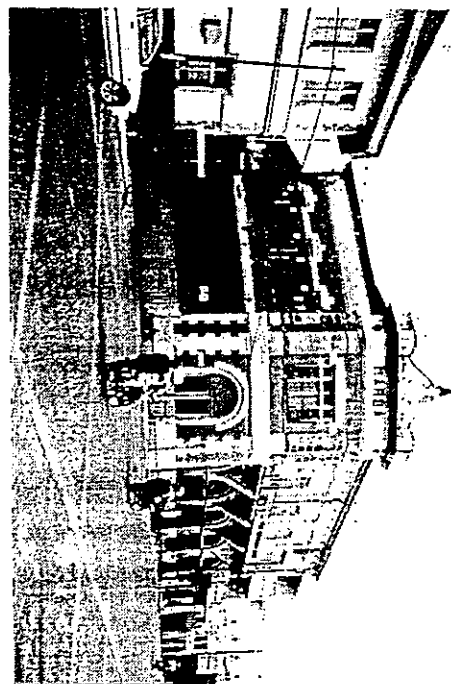
Gambar 4.69



Konfigurasi bangunan pada persilangan jalan Gelatik dan Lejen, Suprapto.

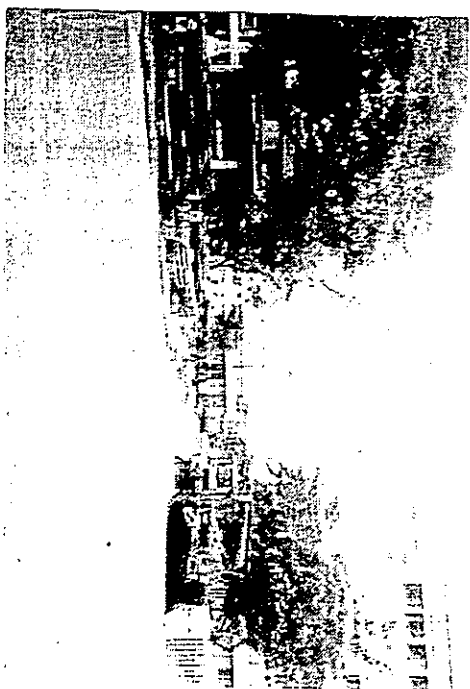
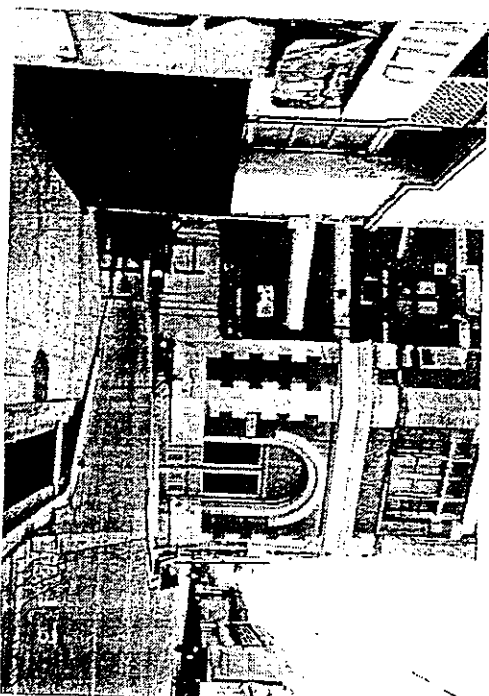
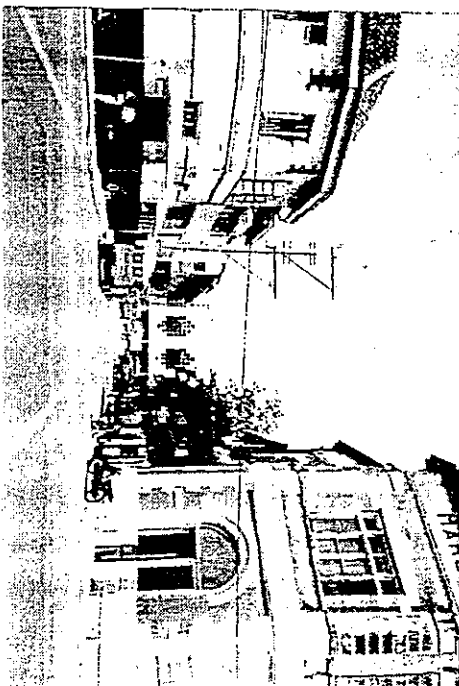
1 Entrance bangunan dan elemen onlance menaik pada sudut jalan sebagai unsur pengarah

3 Pola perlitaaan jalan yang lurus dengan bangunan ujung sebagai final stop.



2 Entrance bangunan dan elemen onlance menaik pada sudut jalan sebagai unsur pengarah

5 Square yang sudah menjadi taman kota.



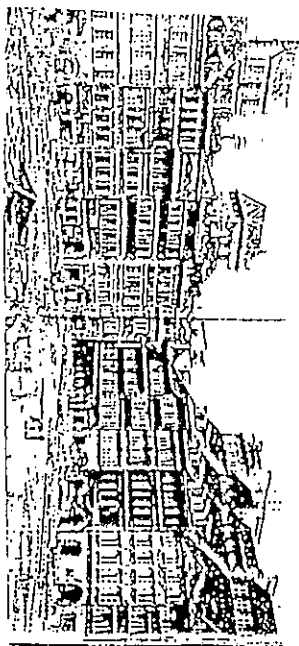
4 konfigurasi bangunan pada persilangan jalan yang dibuat patih dan garis set-padan bangunan yang tidak sama.

### 3.5.8. Karakteristik Konfigurasi Bangunan Pada

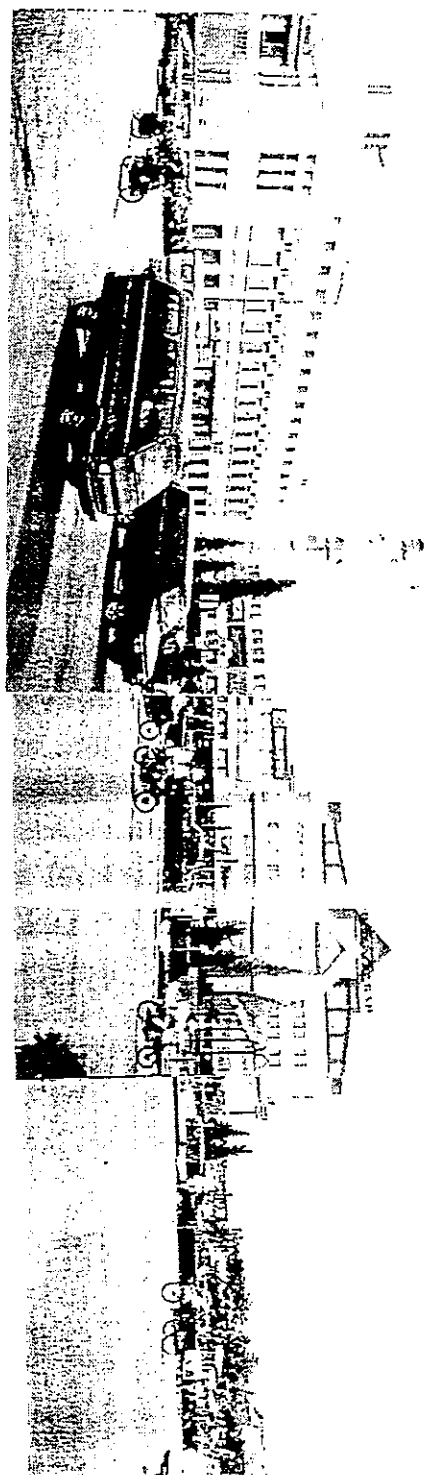
Persimpangan Jalan Yang Signifikan.



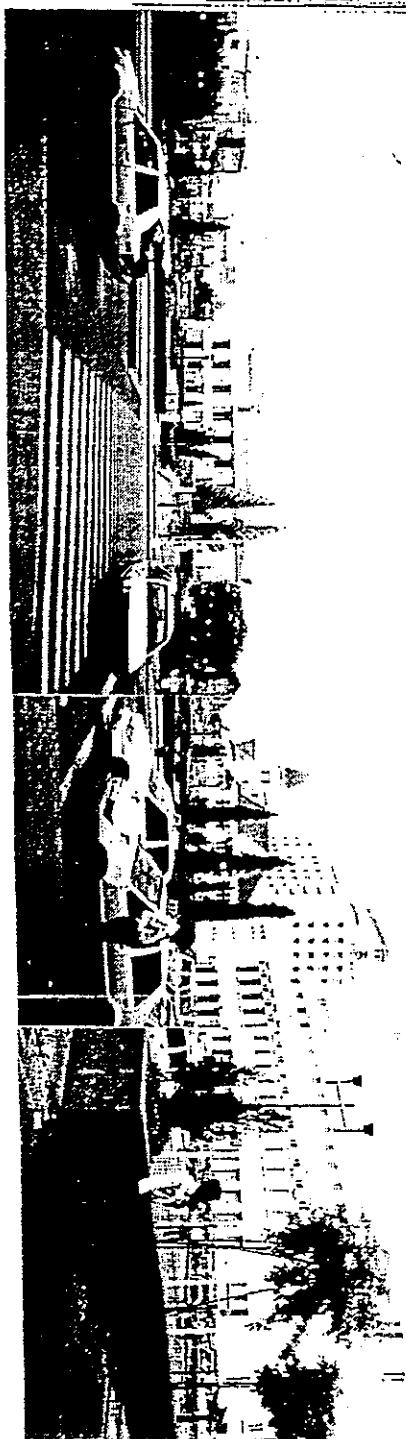
Gambar 4.70



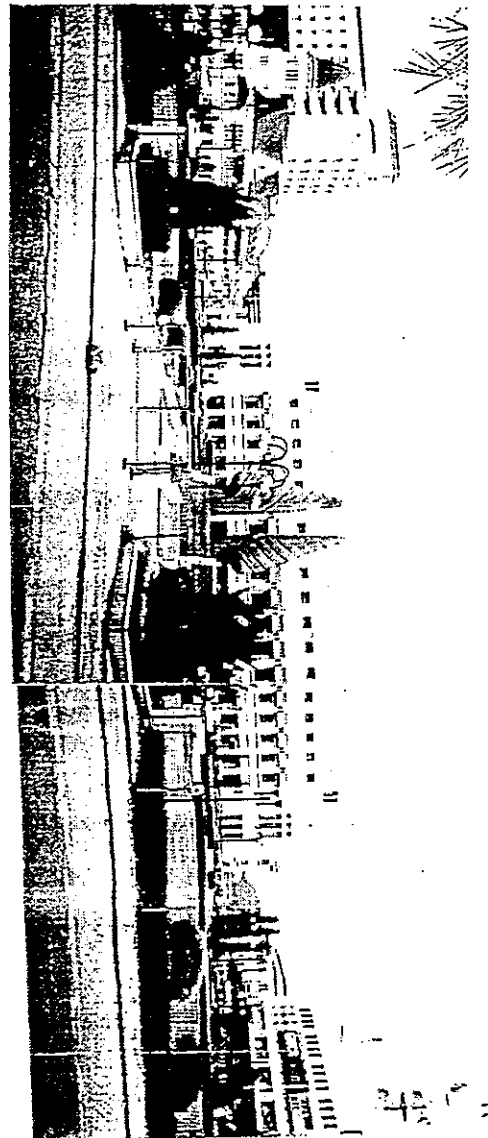
Bidang batas square terlihat jelas  
Pada square kota-kota lama Eropa  
(hard urban square terlihat jelas)  
Sedangkan di square di kota-kota  
Lama di Jawa semakin kabur oleh  
Tatanan lansekap dan perkembangan  
Bangunan sekitarnya.



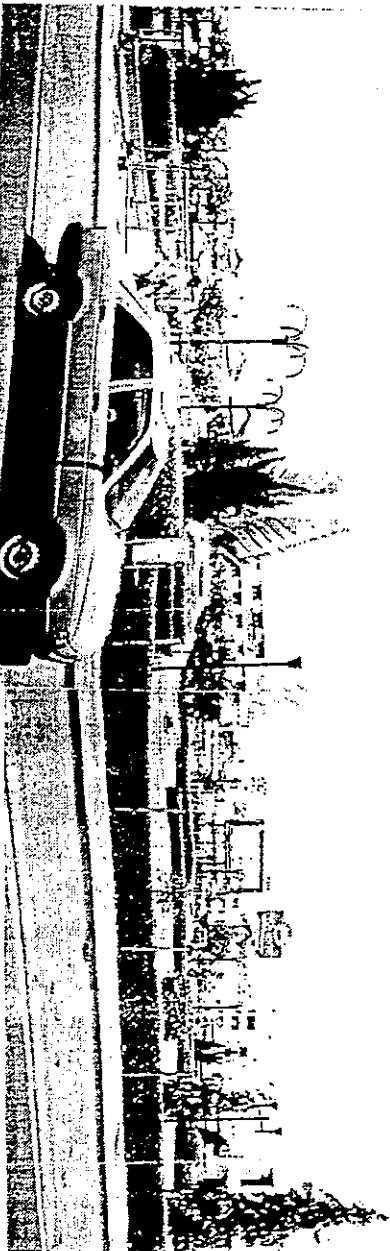
1 Square Utama yang dibentuk oleh dinding bangunan PT. Panca Niaga di sebelah Barat dan dinding  
bangunan Grosir Jemberan Merah di sebelah Utara.



2 Square Utama yang dibentuk oleh dinding bangunan Bank Bumi Daya di sebelah Selatan dan bangunan  
PT. Panca Niaga di sebelah Barat.



3 Square Utama yang dibentik oleh dinding bangunan PT Panca Niaga di sebelah Barat dan dinding bangunan Grosir Jemberan Merah di sebelah Utara dan dinding bangunan Bank Bumi Daya di sebelah Selatan.



4 Square Utama yang dibatasi oleh Sungai Kali Mas dan deretan bangunan di sebelah Timur dan square ini telah berfungsi sebagai Taman Kota yang dipagari.

## KUALITAS KONFIGURASI RUANG DAN BANGUNAN PADA SQUARE

### A. SECARA DUA DIMENSIONAL :

#### 1. KOTA LAMA JAKARTA

- Penataan konfigurasi bangunan bagus membentuk sumbu, dengan adanya pola jalan yang semuanya lurus.
- Pola jalan sangat jelas dengan dibentuk oleh deretan blok bangunan yang saling berdempetan.
- Hirarki publik dan private jelas, yang dibentuk oleh garis blok bangunan yang jelas.
- Lebar jalan satu jalur sama dan tidak bervariasi, sehingga disusun pola jalan lurus.
- Square di Taman Fatahillah didominasi oleh bangunan Balai Kota Batavia yang berbentuk type wide square serta tepat tengah-tengah bangunan dan square yang lebih kecil didominasi bangunan Stasiun Kota dengan type wide square serta tepat di tengah-tengah as bangunan Stasiun, bangunan Bank Bumi Daya dengan type deep square.

#### 2. KOTA LAMA SEMARANG

- Penataan konfigurasi bangunan yang bervariasi dan berderet membentuk suatu square yang irregular.
- Pola jalan sangat jelas dengan dibentuk oleh blok bangunan yang saling berdempetan.
- Hirarki publik dan private jelas, yang dibentuk oleh garis bangunan yang jelas.
- Lebar jalan bervariasi dalam satu jalur, karena pola jalan menyempit dan melebar.
- Konfigurasi bangunan dengan garis sempadan yang bervariasi dalam satu lajur jalan.
- Ujung-ujung jalan square berbentuk patahan-patahan.
- Bentuk blok bangunan gereja berlainan dengan yang lain sehingga terlihat menonjol, serta merupakan bangunan free standing.
- Pusat square ditunjukkan dengan penataan plaza taman.
- Square yang lain yang lebih kecil pusat square tidak jelas.

#### 3. KOTA LAMA SURABAYA

- Penataan konfigurasi bangunan membentuk square segi empat dan salah satu sisi square membentang ke sungai.
- Pola jalan sangat jelas dengan dibentuk oleh blok bangunan yang saling berdempetan.
- Hirarki publik dan private jelas, yang dibentuk oleh garis bangunan yang jelas.

- Lebar jalan bervariasi dalam satu jalur, karena pola jalan menyempit dan melebar.
- Konfigurasi bangunan dengan garis sempadan yang bervariasi dalam satu lajur jalan.
- Ujung-ujung jalan square berbentuk patahan.
- Pusat square adalah monumen Jembatan Merah.
- Fungsi square untuk publik dibatasi oleh pagar taman.
- Square didominasi oleh bangunan Pusat Grosir Jembatan Merah, type square adalah wide square.
- Sedangkan square yang lain yang lebih kecil, pusat square tidak jelas karena untuk pompa bensin dan jalur hijau dengan bentuk irregular.

#### B. SECARA TIGA DIMENSIONAL.

Dinilai berdasarkan parameter-parameter yang telah disusun berdasarkan konsep-konsep *Paul Zucker, Camillo Sitte da Trancik* (pada halaman 128) :

##### 1. KOTA LAMA JAKARTA

- Hubungan antar bentuk –bentuk dari bangunan sekelilingnya adalah sangat akrab karena saling berdempetan. Sedangkan hubungan mengenai elemen-elemen bangunan yang membentuk tampilan bangunan adalah bervariasi dan yang paling dominan adalah pada bangunan menara Bali Kota Batavia. Sedangkan untuk square yang lebih kecil elemen bangunan yang dominan adalah bangunan Bank Exim dan Stasiun Kota.
- Keseragaman dan keberagaman bangunan sangat bagus dan bervariasi membentuk suatu pola tampilan yang mempunyai karakter kota lama Eropa, hanya ketinggian garis lantai satu dan dua tidak rajin serta didominasi garis vertikal.
- Dimensi proporsi antara tinggi bangunan dan panjang lebar square sebagai berikut:
  - a. Square Balai Kota Batavia : Panjang sama dengan lebar adalah 100 dengan ketinggian bangunan rata-rata adalah 20m, sehingga  $D/H = 1/3 \rightarrow$  minimum enclosure.
  - b. Square Stasiun Kota : Panjang square=100 dan lebar =50m sehingga proporsi masih menarik karena maksimum proporsi adalah 1:3, sedangkan tinggi bangunan adalah 12-15m, maka  $D/H=1/2 \rightarrow$  threshold enclosure (barat-timur) dan loss of enclosure (utara-selatan).
- Sudut jalan masuk ke square adalah siku, kecuali di square Stasiun Kota ada yang patah-patah.
- Penempatan monumen pada dua square tepat ditengah-tengah square.

- Deretan struktur sekeliling square secara dua dimensional rapat, tetapi secara tiga dimensional terganggu oleh lansekap yang tidak teratur.
- Perluasan lantai square sangat bagus karena tatanan lempengan batu gunung yang memperkuat karakter pusat square, begitu juga kolam di tengah-tengah square Stasiun Kota.
- Garis bangunan dan langit membentuk vista yang bagus karena elemen-elemen bangunan khas Eropa seperti menara dan gavel tetapi ketinggiannya tidak teratur.
- Perbedaan skala unit-unit bangunan rata-rata sama hanya yang paling kontras adalah bangunan Balai Kota Batavia, Stasiun Kota dan Bank Exim di mana bangunannya sangat panjang sama dengan panjang square.
- Variasi dekorasi arsitektural sangat didominasi oleh menara dan gevel.
- Traffik jalan utama sekeliling square sangat padat sehingga mengganggu visual square.
- Hubungan skala bangunan dengan skala manusia masih proporsional, tetapi tidak ada bangunan yang betul-betul menonjol sebagai landmark seperti puncak menara yang betul-betul monumental.
- Penempatan monumen di tengah-tengah memberi aksentasi yang kuat sebagai karakter pusat square.
- Square dapat menarik aktivitas manusia karena desain square dan fungsi museum dan Stasiun Kota yang hidup bagi kegiatan rutin masyarakat.
- Makna ruang yang didasarkan atas fungsi place dapat dilihat dengan adanya kegiatan pasar kaki lima secara insidental dan banyaknya orang berada di tempat duduk di bawah pohon.
- Antara kegiatan museum dan square sebagai place sangat mendukung karakteristik ruang yang bertumpu pada sejarah square itu sendiri.

## 2. KOTA LAMA SEMARANG

- Hubungan antar bentuk –bentuk dari bangunan sekelilingnya adalah sangat akrab karena saling berdempetan. Sedangkan hubungan mengenai elemen-elemen bangunan yang membentuk tampilan bangunan adalah bervariasi dan yang paling dominan adalah pada bangunan menara Gereja Blenduk. Sedangkan untuk square yang lebih kecil elemen bangunan yang dominan adalah tidak ada.

- Keseragaman dan keberagaman bangunan sangat bagus dan bervariasi membentuk suatu pola tampilan yang mempunyai karakter kota lama Eropa dengan gevel dan menara, hanya ketinggian garis lantai satu dan dua tidak rajin serta didominasi garis vertikal.
- Dimensi proporsi antara tinggi bangunan dan panjang lebar square sebagai berikut:
  - a. Square Gereja Blenduk : Panjang adalah 40m dan lebar adalah 30m dengan ketinggian bangunan rata-rata adalah 12-15m, sehingga (barat-timur)  $D/H = 1 \rightarrow$  full enclosure dan  $D/H = 1/2 \rightarrow$  threshold enclosure (utara-selatan).
  - b. Square sebelah utaranya: Panjang square = 60m dan lebar = 25m sehingga proporsi masih menarik karena maksimum proporsi adalah 1:3, sedangkan tinggi bangunan adalah 12-15m, maka  $D/H = 1/3 \rightarrow$  minimum enclosure (barat-timur) dan  $H/D = 1 \rightarrow$  loss of enclosure (utara-selatan).
- Sudut jalan masuk ke square adalah patah-patah.
- Penempatan monumen pada dua square tepat ditengah-tengah square berupa plaza kecil.
- Deretan struktur sekeliling square secara dua dimensional rapat, tetapi secara tiga dimensional terganggu oleh lansekap yang tidak teratur.
- Perluasan lantai square terganggu oleh fungsi square sebagai taman sehingga karakter lantai square kabur antara jalan dan square.
- Garis bangunan dan langit membentuk vista yang bagus karena elemen-elemen bangunan khas Eropa seperti menara dan gavel tetapi ketinggiannya tidak teratur dan ketinggian gereja Blenduk terganggu oleh ketinggian bangunan BTPN sehingga monumental gereja Blenduk kurang.
- Perbedaan skala unit-unit bangunan rata-rata sama hanya yang paling kontras adalah bangunan Gereja Blenduk dalam segi elemen arsitekturalnya.
- Variasi dekorasi arsitektural sangat didominasi oleh menara dan gevel.
- Traffik jalan utama sekeliling square sangat padat sehingga mengganggu visual square.
- Hubungan skala bangunan dengan skala manusia masih proporsional, tetapi tidak ada bangunan yang betul-betul menonjol sebagai landmark seperti puncak menara yang betul-betul monumental.
- Kesan akses yang memperkuat pusat square tidak ada.



- Square tidak dapat menarik aktivitas manusia karena desain square dan fungsi bangunan setempat tidak mendukung keberadaan Gereja Blenduk dan square sebagai place.
- Makna ruang yang didasarkan atas fungsi place tidak dapat dilihat.
- Fungsi ruang yang dihubungkan dengan sejarah square itu sendiri bagi kehidupan masyarakat tidak ada.
- Struktur tissue hanya terlihat pada satu sisi disebelah Selatan sedangkan pada sisi lain kabur oleh tatanan lansekap yang tidak teratur, sehingga karakter enclose hard space kurang.
- Ruang jalan ditegaskan dengan dinding bangunan pinggir jalan ,tetapi secara visual tinggi bangunan dan elemen-elemennya tidak teratur.
- Square yang lebih kecil memperlihatkan pusat square tidak ada dan enclose hard square yang kabur pada salah satu sisi.

### 3.KOTA LAMA SURABAYA

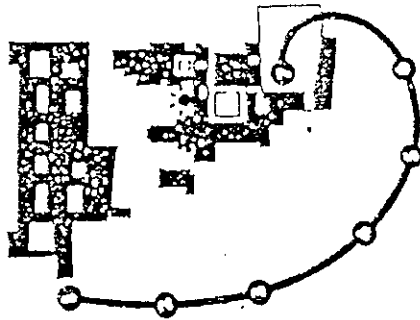
- Hubungan antar bentuk –bentuk dari bangunan sekelilingnya adalah sangat akrab karena saling berdempetan.Sedangkan hubungan mengenai elemen-elemen bangunan yang membentuk tampilan bangunan adalah bervariasi dan yang paling dominan adalah pada bangunan menara Bank Bumi Daya di sisi Selatan. Sedangkan untuk square yang lebih kecil elemen bangunan yang dominan adalah menara bank BII.
- Keseragaman dan keberagaman bangunan sangat bagus dan bervariasi membentuk suatu pola tampilan yang mempunyai karakter kota lama Eropa dengan gevel dan menara, hanya ketinggian garis lantai satu dan dua tidak rajin serta didominasi garis vertikal .
- Dimensi proporsi antara tinggi bangunan dan panjang lebar square sebagai berikut:
  - a.Square Jembatan Merah :Panjang adalah 120m dan lebar adalah 80m dengan ketinggian bangunan rata-rata adalah 20m,sehingga (barat-timur) $D/H = 1/3 \rightarrow$  minimum enclosure dan  $D/H=1/2 \rightarrow$ threshold enclosure(utara-selatan).
  - b.Square sebelah Selatan (BII): Panjang square=90m dan lebar =64m sehingga proporsi masih menarik karena maksimum proporsi adalah 1:3, sedangkan tinggi bangunan adalah 8-15m ,maka  $D/H=1/4 \rightarrow$ loss of enclosure (barat-timur) dan  $H/D=1/3 \rightarrow$ minimum enclosure (utara-selatan).
- Sudut jalan masuk ke square adalah patah-patah dan ada yang siku.

- ❑ Penempatan monumen pada square Jembatan Merah tepat ditengah-tengah square berupa monumen perjuangan yang sakral sehingga square ditutup dan fungsi publik kurang.
- ❑ Deretan struktur sekeliling square secara dua dimensional rapat tetapi pada sisi timur tidak ada hanya dibatasi sungai sehingga batas hard space hilang.
- ❑ Perluasan lantai square terganggu oleh fungsi square sebagai taman sehingga karakter lantai square kabur antara jalan dan square.
- ❑ Garis bangunan dan langit membentuk vista yang bagus karena elemen-elemen bangunan khas Eropa seperti menara dan gavel tetapi ketinggiannya tidak teratur.
- ❑ Perbedaan skala unit-unit bangunan rata-rata sama hanya yang paling kontras adalah bangunan Bank Exim dalam segi elemen arsitekturalnya.
- ❑ Variasi dekorasi arsitektural sangat didominasi oleh menara dan gevel.
- ❑ Traffik jalan utama sekeliling square sangat padat sehingga mengganggu visual square.
- ❑ Hubungan skala bangunan dengan skala manusia masih proporsional,tetapi tidak ada bangunan yang betul-betul menonjol sebagai landmark seperti puncak menara yang betul-betul monumental.
- ❑ Kesan akses yang memperkuat pusat square adalah monumen.
- ❑ Square tidak dapat menarik aktivitas manusia karena desain square yang tertutup ,tetapi kegiatan indoor Pusat Grosir Jembatan Merah hidup .
- ❑ Makna ruang yang didasarkan atas fungsi place tidak dapat dilihat.
- ❑ Fungsi ruang yang dihubungkan dengan sejarah square itu sendiri bagi kehidupan masyarakat tidak ada.
- ❑ Struktur tissuetidak terlihat pada satu sisi disebelah Timur sedangkan pada sisi lain terlihat oleh tatanan bangunan sekeliling square sebelah Utara,Barat dan Selatan.
- ❑ Ruang jalan ditegaskan dengan dinding bangunan pinggir jalan ,tetapi secara visual tinggi bangunan dan elemen-elemennya tidak teratur.
- ❑ Square yang lebih kecil(BII) memperlihatkan pusat square tidak ada dan enclose hard square yang kabur karena bangunan pompa bensin.

#### 4.2.5. Kualitas Pergerakan Ruang pada Ruang dan Bangunan Yang Signifikan (serial vision )

*Gordon Cullen (1961)* mengatakan bahwa lingkungan yang akan menghasilkan reaksi emosional ,dengan atau tanpa kemauan kita ,maka kita harus berusaha memahami tiga cara yang menyebabkan peristiwa ini yaitu memperhatikan kepada optik, place dan isi dari lingkungan yang bersangkutan.

##### A.Optik (serial vision)



Gambar 4.71

##### B.Place



Gambar 4.72

##### C.Isi.



Gambar 4.73

Kualitas pergerakan di sini yang berpengaruh adalah pada jalan utama, karena pada jalan utama di tiga Kota Lama ini semuanya menggunakan arus satu arah (*one way traffict*) sehingga mengabaikan perspektif ruang yang signifikan. Untuk Kota Lama Jakarta arus pergerakan jalan utama yang dari arah Selatan, sangat merugikan *aesthetic visual townscape* yang ada dengan bangunan Balai Kota Batavia sebagai *final stop*, tetapi arus pergerakan jalan utama yang dari Utara di sisi Timur square adalah sangat signifikan. Hal ini juga berlaku untuk square di depan Stasiun Kota Jakarta kondisinya sama, karena letaknya parallel dengan square utama. Sedangkan untuk arus pergerakan pada jalan lingkungan tidak ada pengaruh, karena arus kendaraan adalah dua arah.

Untuk Kota Lama Semarang arus pergerakan yang berpengaruh adalah pada jalan utama, karena pada jalan utama tersebut menggunakan satu arah (*oneway traffict*) dari Timur ke Barat padahal kontinuitas visual yang bagus adalah dari dua arah yaitu dari Barat ke Timur dan Timur ke Barat, sehingga satu arah dari Barat ke Timur tidak pernah dirasakan oleh pengendara sebagai pengalaman ruang yang bagus. Sedangkan untuk semua jalan lingkungan tidak berpengaruh karena umumnya menggunakan dua arah, tetapi ada yang menggunakan satu arah tetapi tepat dalam memilih titik ruang yang signifikan.

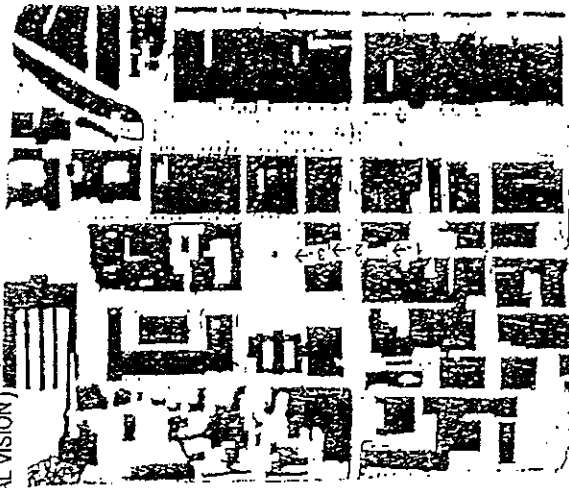
Untuk Kota Lama Surabaya arus pergerakan pada jalan utama masih dapat menikmati efek visual estetik dengan klimaksnya adalah square utama Jembatan Merah, tetapi pada jalan utama Niaga di tepi Kali Mas sebelah Selatan adalah sangat merugikan, karena harusnya dapat dinikmati kontinuitas visual dari dua arah yaitu Selatan ke Utara dan sebaliknya, tetapi pada eksisting hanya arus dari Utara ke Selatan, karena titik tangkap yang baik ada di square di dekat kantor Bank BII. Untuk jalan lingkungannya tidak ada titik-titik yang signifikan untuk *aesthetic townscape*.

# A. OPTIK (SERIAL VISION)



Gambar 4.74

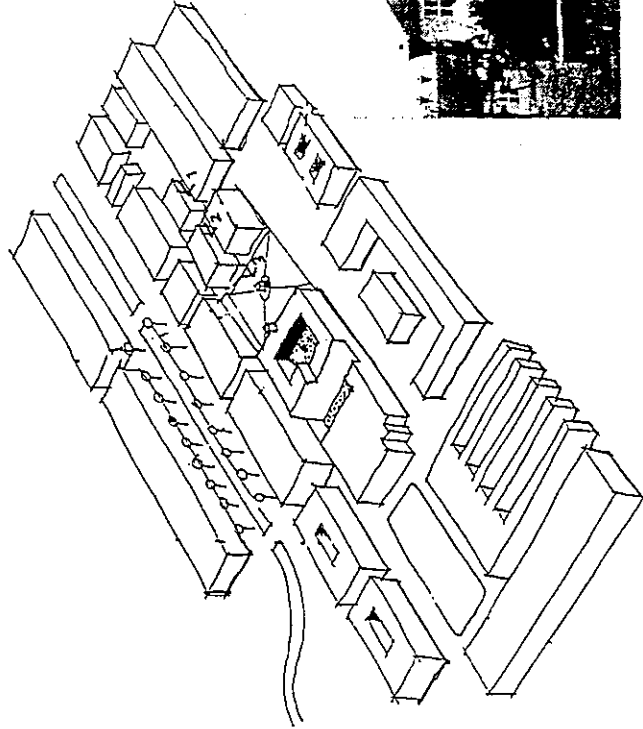
KUALITAS PERGERAKAN RUANG PADA  
RUANG DAN BANGUNAN SEKITAR  
TAMAN FATAHILLAH KOTA LAMA JAKARTA  
(SERIAL VISION)



- 1 Dari pola jalan yang lurus ke arah depan dengan samar-samar kita dapat melihat puncak menara bangunan Balai Kota Batavia.



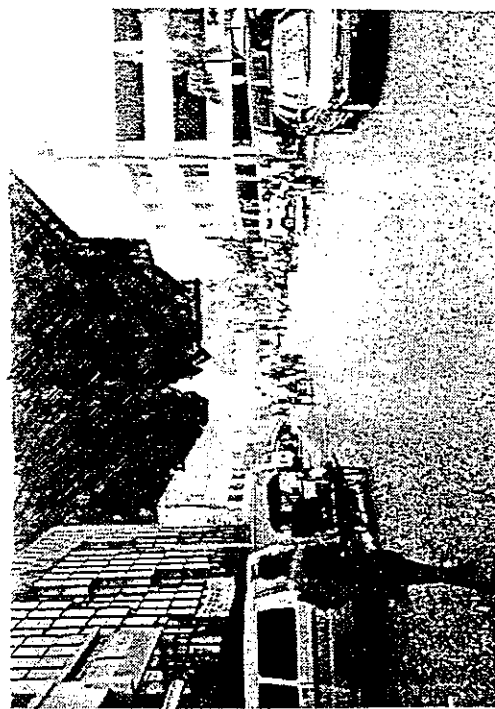
- 2 Dengan pola jalan yang lurus dan kontinuitas visual akibat oleh elemen bangunan yang beraturan dan berulang serta di ujung petilasan kita dapat melihat menara kapal di atas jalan.



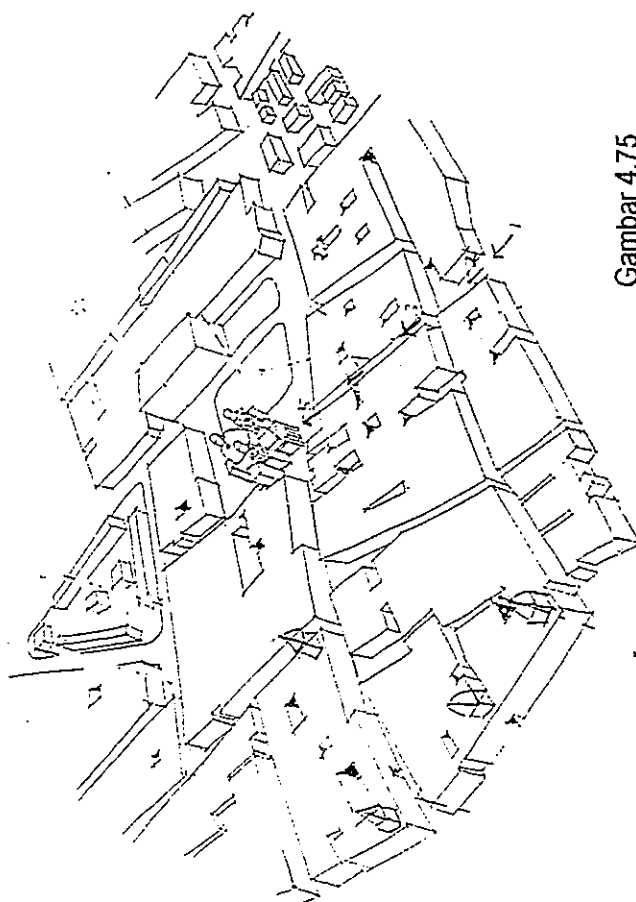
- 3 Setelah kita melangkah maju lagi, ternyata kita dapat melihat bangunan pengambil air di tengah-tengah square dan akhirnya kita berakhir dengan bangunan Balai Kota sebagai final stop.



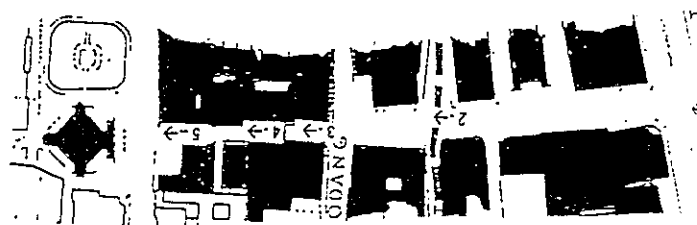
1 Dari kejauhan jalan yang lebar sebuah perempatan kita dapat melihat puncak menara gereja Blenduk dengan samar-samar.



2 Pada jalan tersebut adalah merupakan lingkungan sekitar kawasan Kota Lama yang sudah berubah Townscape nya dari Kota Lama menjadi modern. Townscape, tetapi itu menjadi sangat bagus karena kesan kontras yang ditimbulkan antara dengan gereja Blenduk dan bangunan-bangunan kaca.



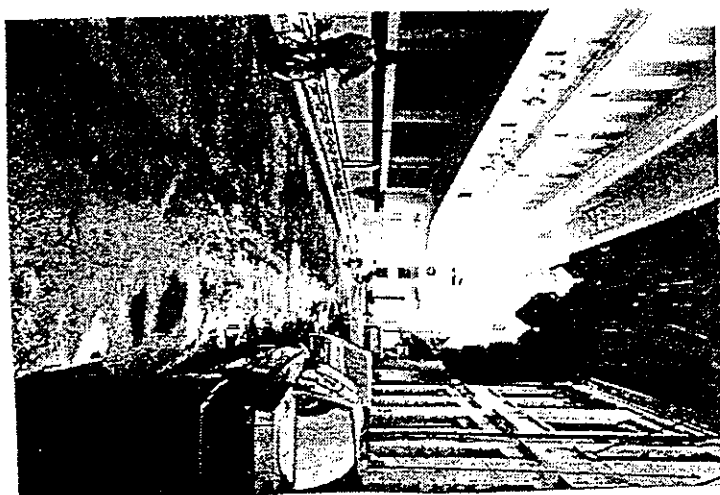
Gambar 4.75



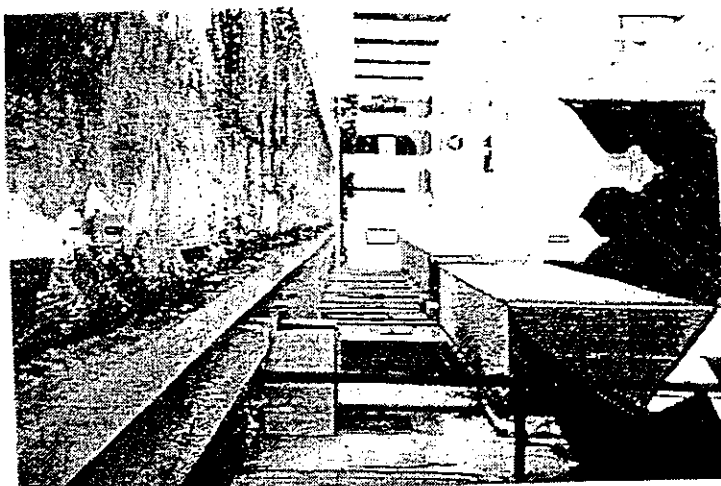
- 3 Semakin kita mendekat ke arah dome gereja Blenduk, kita dihadapkan pada jalan yang semakin sempit

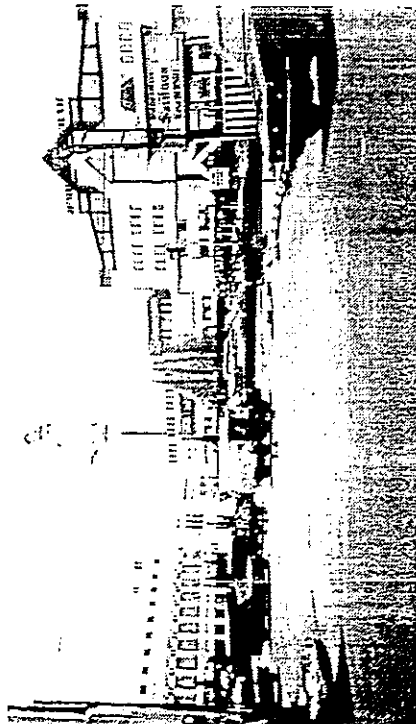
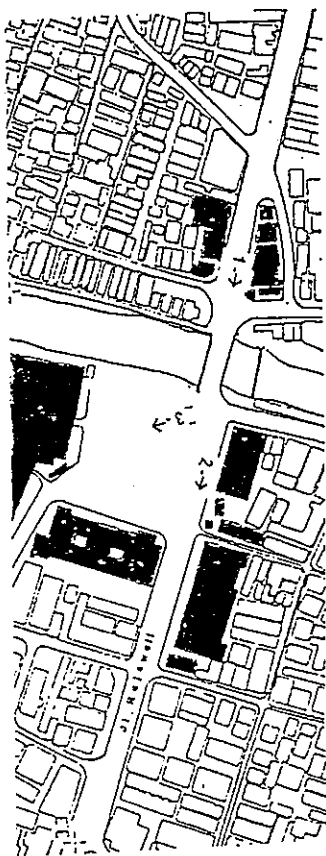


- 5 Setelah kita sampai ke ujung lorong jalan ini, maka dome gereja Blenduk terlihat dengan jelas secara keseluruhan dan tepat di atas lorong jalan tersebut.



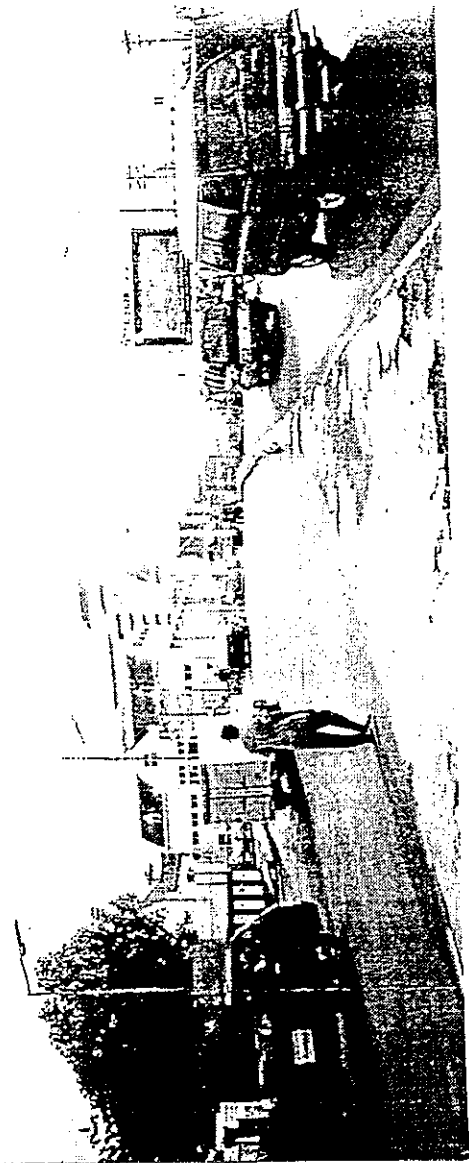
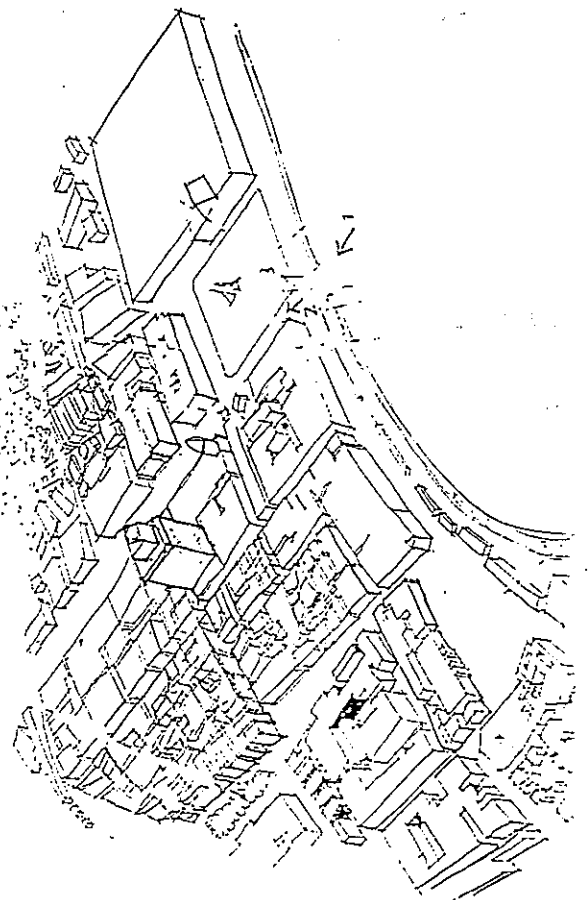
- 4 Lorong jalan tersebut sangat inim sekali karena  $D/H < 1$ , dan dome gereja Blenduk semakin jelas terlihat tetapi tidak seluruhnya, berbeda dengan yang dari awal tadi di mana terlihat seluruhnya tetapi samar-samar karena dari jauh dengan jalan yang lebar.



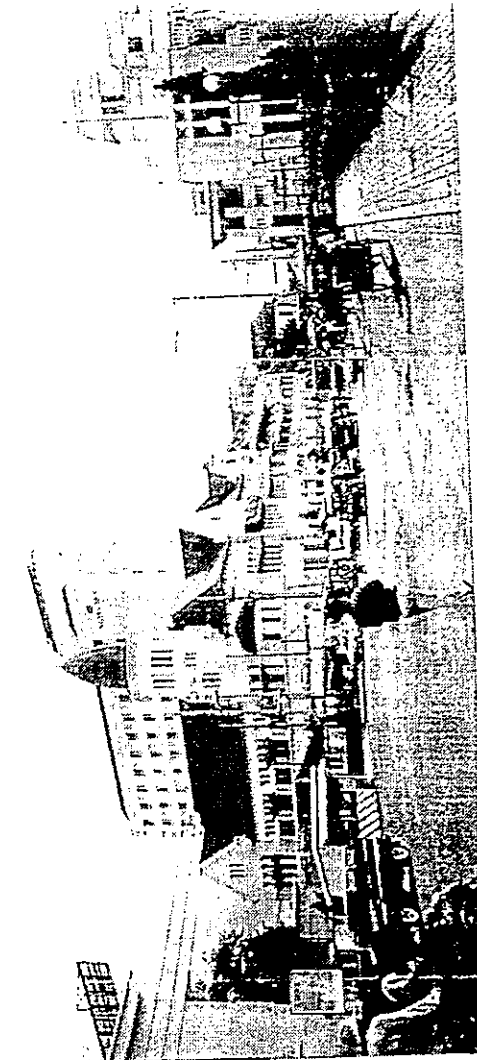


3 Temyata portgapan tersebut merupakan ujung jalan menuju ke square dengan bangunan di ujung yang lain yaitu bangunan PT. Panca Niaga dengan menaranya yang menarik.

Gambar 4.76



1 Dari sebelah Timur Jembatan Enas kita dapat menikmati berbagai elemen bangunan yang digunakan oleh deretan bangunan Kota Lama Surabaya, di mana pada ujung Barat Jembatan Merah tersebut dahulu terdapat Kantor Residen yang menjadi focal point pada saat itu, tetapi sekarang bangunan tersebut sudah tidak ada (dibongkar pada tahun 1930) dan sekarang yang menjadi menarik adalah purcek monara bangunan yang ada di sekitar itu.



2 Setelah kita melewati Jembatan Merah tersebut, kita dengan jelas dapat menikmati estetika townscape pada Deretan bangunan di kanan dan kiri jalan utama tersebut yang merupakan bangunan sudut di ujung jalan square.



## B. Memperhatikan Pada Place



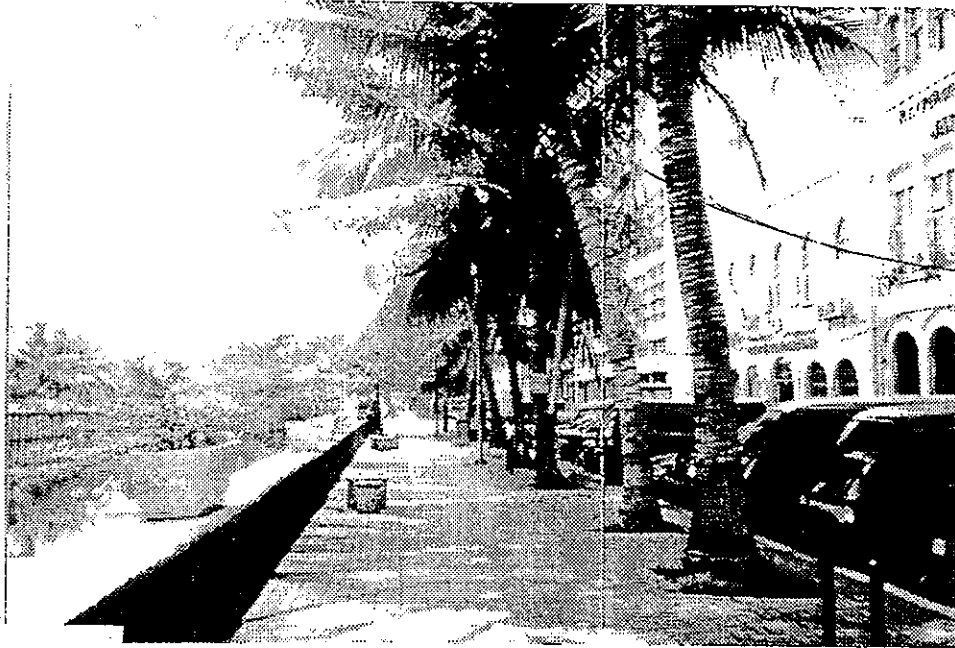
Gambar 4.77

- Ujung jalan square dipakai untuk kegiatan pedagang kaki –lima secara insidentil , memberikan kesan place pada square tersebut.



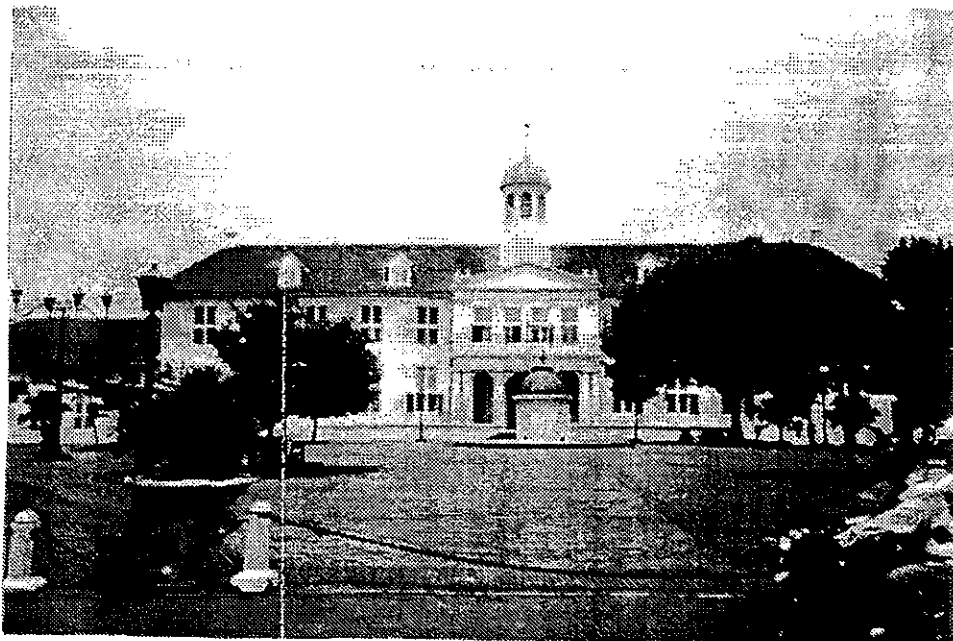
Gambar 4.78

- Kegiatan pedagang kaki lima dan lalu lintas yang padat di pinggir square merupakan kesan place bagi square tersebut, tetapi secara visual lalu lintas yang padat serta tanaman di tengah square mengganggu pandangan tiga dimensional enclosure dari pada square.



Gambar 4.79

- *Possession in movement*, melalui pedestrian ini kita dapat menciptakan pengalaman ruang selama berjalan memasuki kawasan ini, dengan awalan dan akhiran yang pasti.



Gambar 4.80

- *Incident*, nilai dari suatu incident pada suatu square adalah adanya menara yang menarik untuk dinikmati dan tidak membosankan tetapi membutuhkan waktu untuk berhenti sesaat.



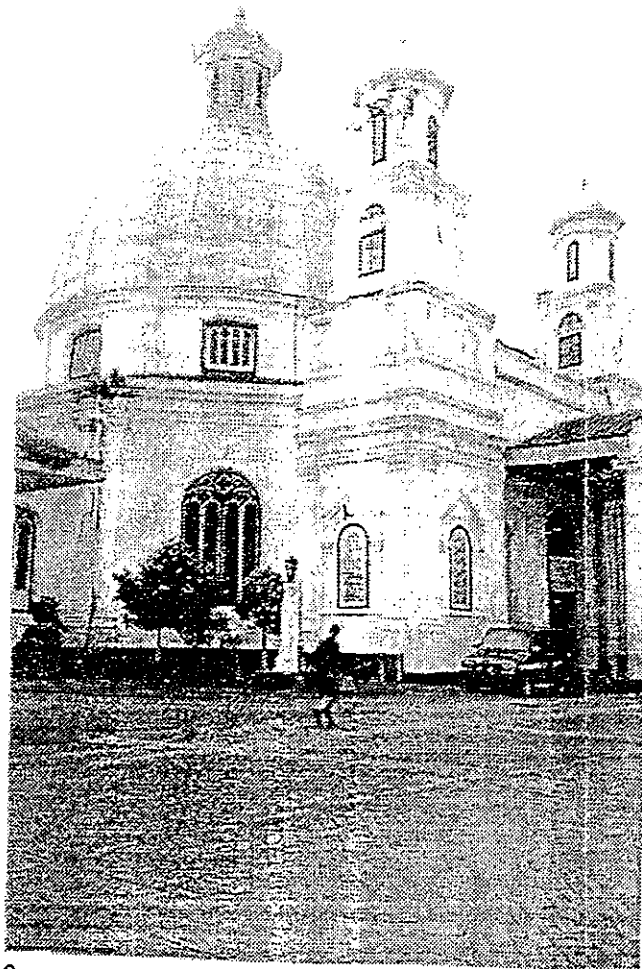
Gambar 4.81

- Square ini kehilangan makna sebagai place, karena deretan bangunan sekeliling yang tidak mendukung dan ketinggian bangunan yang tidak teratur serta tidak adanya komponen bangunan landmark (focal point).



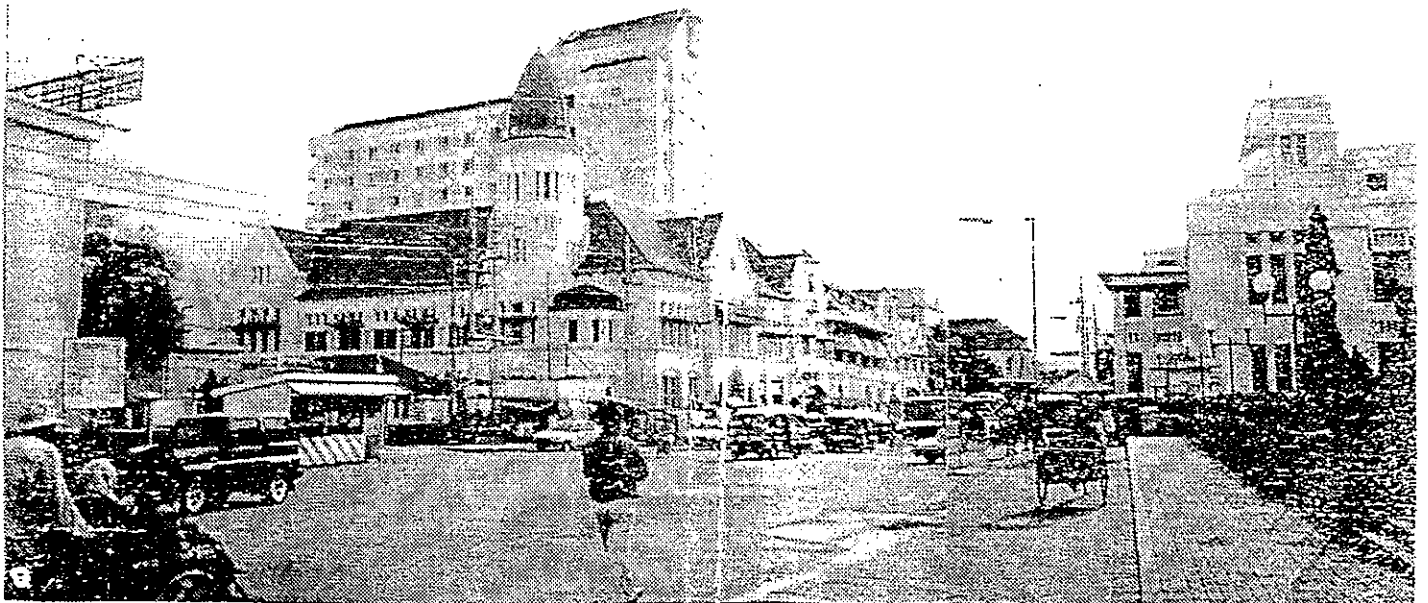
Gambar 4.82

- Square ini kehilangan makna sebagai place, karena deretan bangunan yang tidak teratur serta lansekap yang mengganggu dinding/ batas square serta fungsi bangunan yang tidak dapat menarik aktivitas publik.



Gambar 4.83

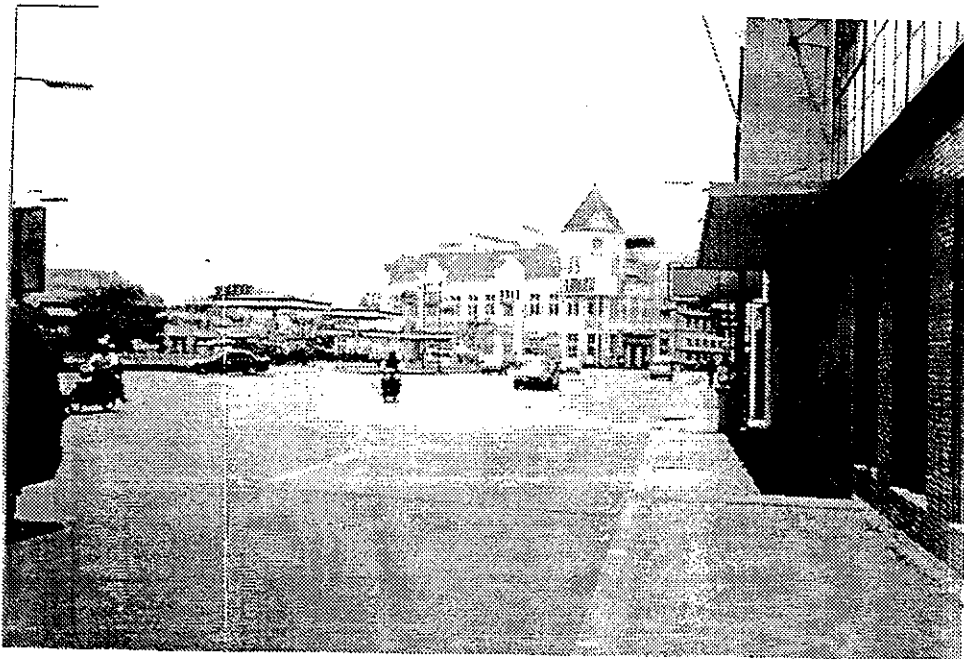
- *Incident*, nilai dari suatu incident pada suatu jalan adalah adanya menara dan kubah yang menarik untuk dinikmati dan tidak membosankan tetapi membutuhkan waktu untuk berhenti sesaat.





Gambar 4.84

- *Incident*, nilai dari suatu incident pada suatu jalan adalah adanya menara dan bangunan yang menarik untuk dinikmati dan tidak membosankan tetapi membutuhkan waktu untuk berhenti sesaat.

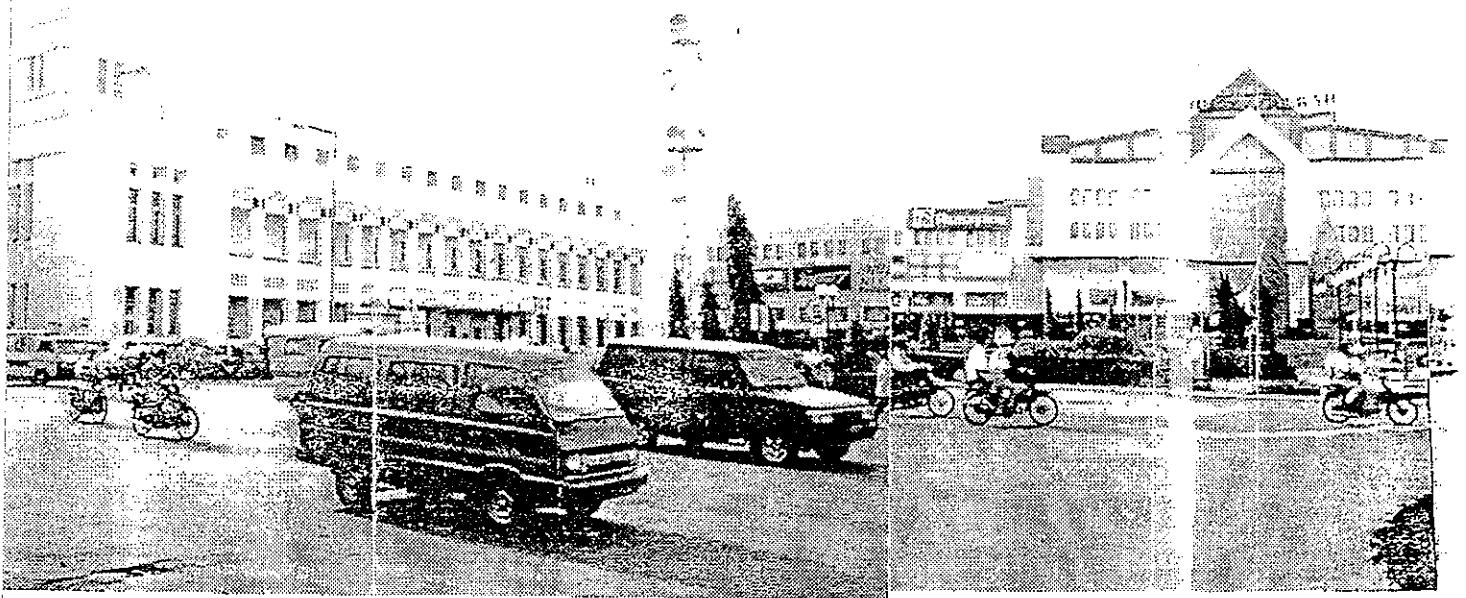


Gambar 4.85

- Square yang kehilangan makna, karena dipakai untuk pompa bensin serta arus lalu lintas jalur cepat dan ketinggian bangunan yang tidak teratur.

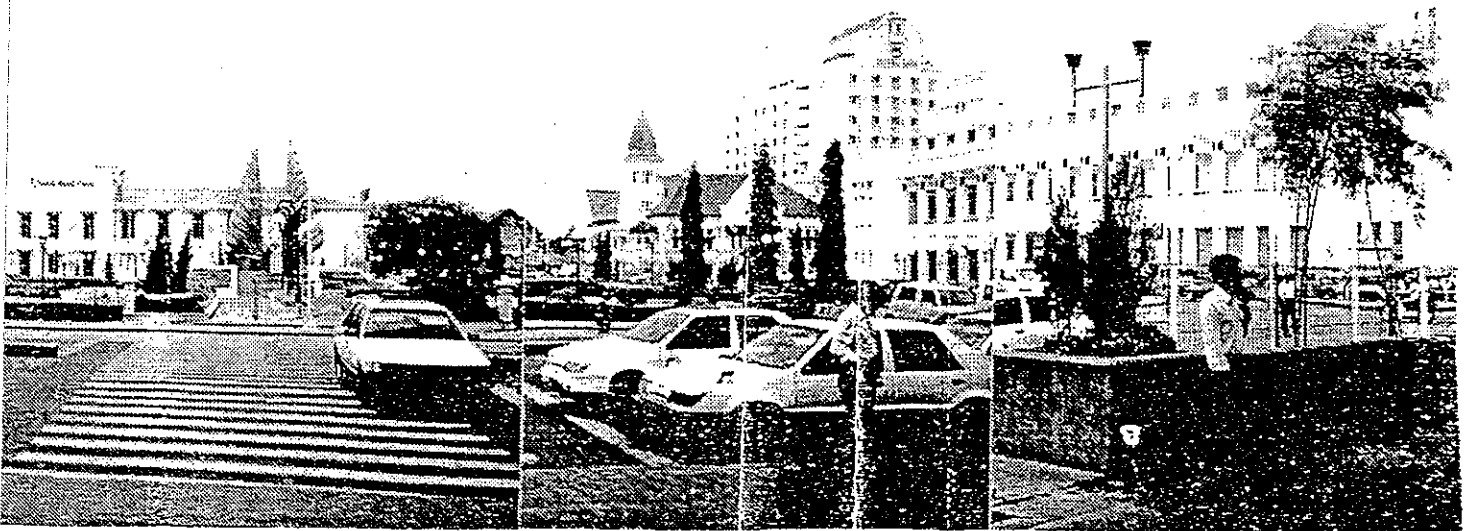


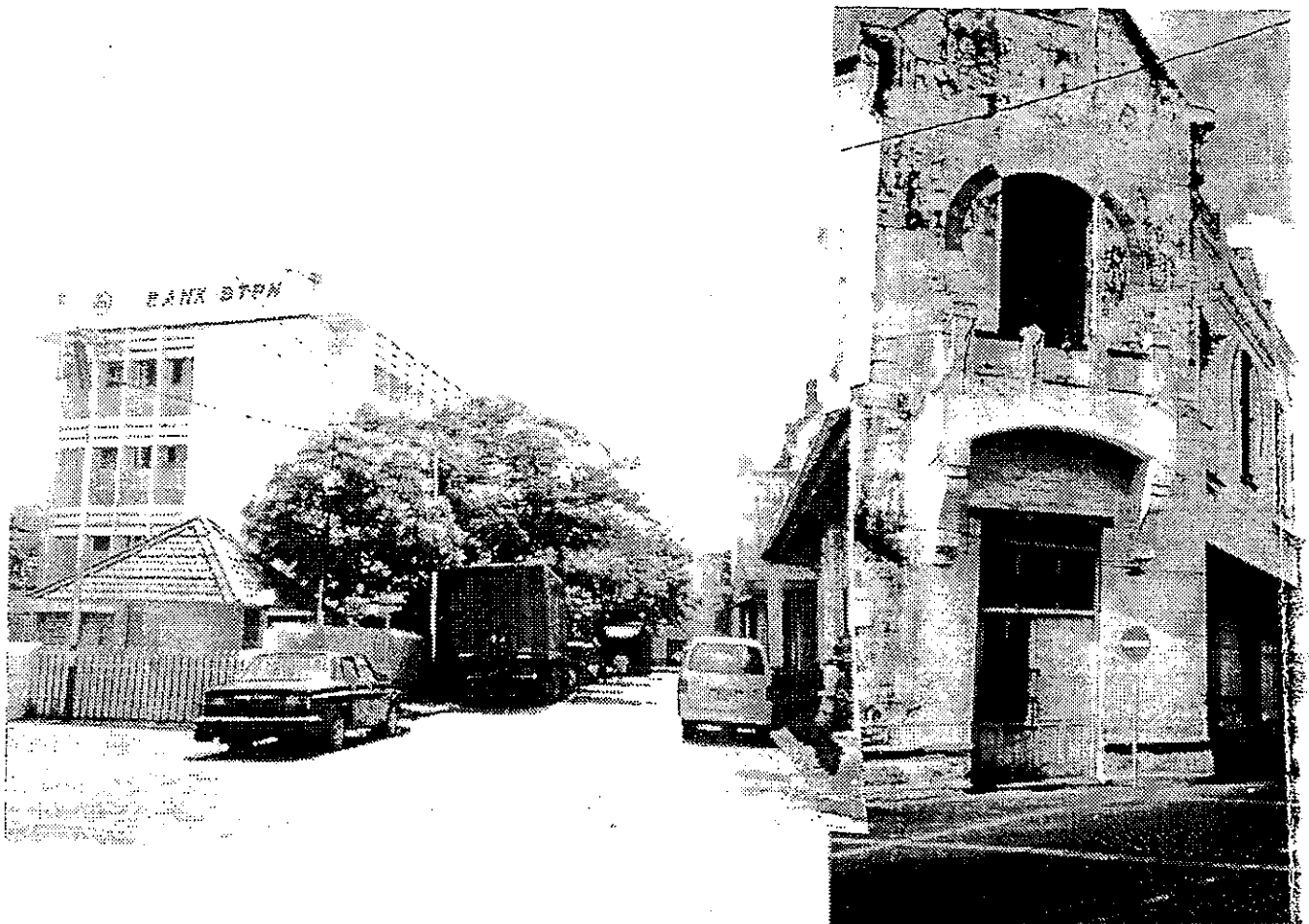
### C. Memperhatikan Pada Isi (Content)



Gambar 4.86

- *Foils*, Sesuatu yang heterogen (antara post modern dengan bangunan kuno) yang dapat terintegrasi dengan baik.





Gambar 4.87

- *Intricacy*, Antara bangunan BTPN dan bangunan kuno yang terjadi ketidak cocokkan yang kontras ini menjadikan suasana ruang menjadi suatu identitas tersendiri dan mudah diingat oleh penghuni.

#### 4.2.6. Kualitas Integrasi Tiga Teori Urban Design ( Figure-ground, Linkage dan Place)

Kualitas integrasi tiga teori urban design yang paling bagus adalah square utama Kota Lama Jakarta, karena setelah kita teliti kembali ke peta pada Kota Batavia pada tahun 1780 (A.Heuken.SJ,1997; 97) terlihat ada hubungan (*link*) antara puncak menara bangunan Balai Kota Batavia, Gereja Lama(Baru) Belanda dan Kasteel Batavia yang berada di ujung utara dekat pantai, dan *link* ini membentuk penekanan desain, jaringan kekuatan garis berupa ruang *polygon* sederhana. Hal ini dapat dikatakan ada indikasi seperti yang dikatakan oleh Edmund N. Bacon (1967; 63) pada penelitiannya di Kota *Culemborg* Belanda di mana ada hubungan titik-titik puncak menara gereja *Medieval* , pintu gerbang dan *market square*.



Gambar 4.88

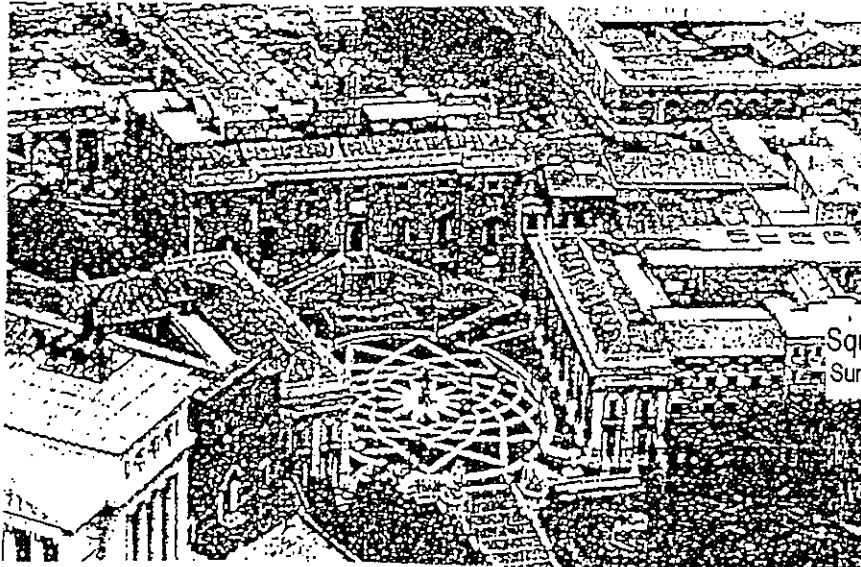
Gambar Link 3 menara Kota Culemborg

Sumber : E.N.Bacon

Tetapi sayang di Kota Lama Jakarta ini baik gereja maupun kasteel telah punah, yang tersisa hanya bangunan bekas Balai Kota Batavia yang sekarang dipakai untuk Museum Fatahillah, dan di sini terlihat ada sumbu *link* antara puncak menara bangunan Museum yang tepat di tengah-tengah bangunan , bangunan air di pusat square dan monumen meriam di ujung pertigaan jalan di depannya yang menghadap ke sumbu jalan lurus di depannya. Dari pengamatan dua dimensional yaitu dengan *figure-ground* , *enclosure* dari pada square utama ini juga sangat bagus yang dibentuk oleh dinding bangunan yang rapat. Sedangkan untuk *Place* , pada square ini juga berhasil karena pada square ini mengandung unsur sejarah yang mendalam dan sebagai saksi bisu adanya pembantaian terhadap orang-orang Cina pada waktu itu oleh kolonial Belanda dan sekarang tempa ini menjadi milik masyarakat kota Jakarta ,karena menjadi cikal bakal Kota Batavia serta adanya *activity support* dari Museum Fatahillah dan Museum Wayang yang terletak di bekas kapling Gereja Belanda Lama(Baru). Hanya unsur lansekap pada square utama ini



kurang diperhatikan, sehingga menutupi visual sumbu dan *final stop*. Pada square utama ini tatanan batu lempeng yang membentuk ke arah memusat di bangunan air segi delapan yang ada di pusat square yang memberikan pusat square yang stabil seperti di *square the Campidoglio, Roma* karya Michelangelo Buonaratti. ( Trancik, 1986 ;67).



Gambar 4.89  
Square Campidoglio Roma  
Sumber : Trancik, 1986

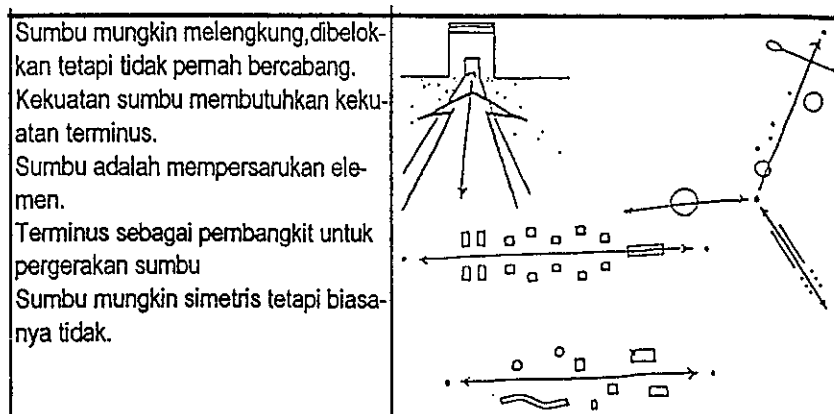
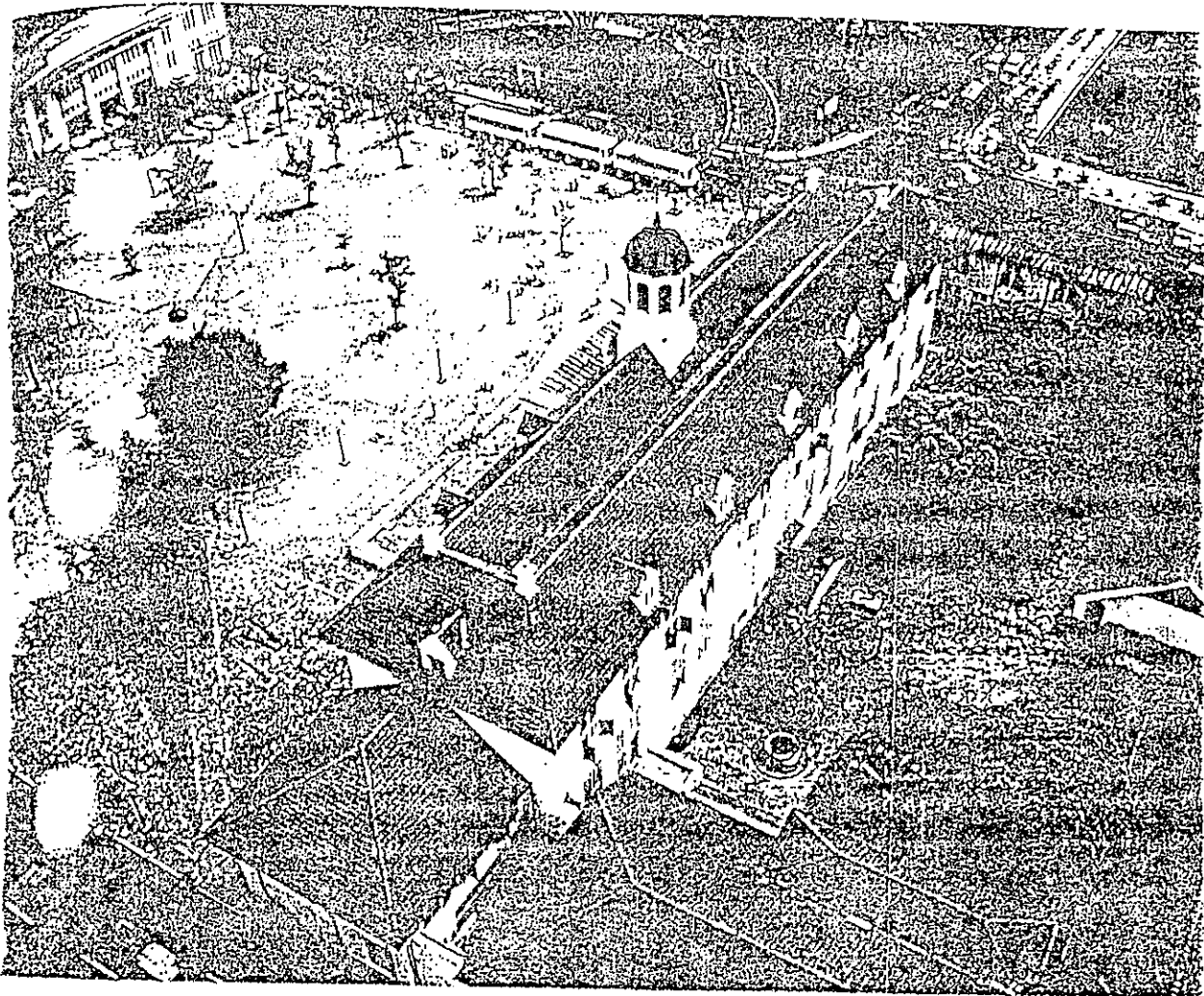


Diagram 4.12  
Sumbu  
Sumber : J.O.Simonds

Untuk square di depan Stasiun Kota Jakarta ,kualitas integrasi *figure- ground* juga ada yaitu bangunan-bangunan di sekeliling square membentuk sumbu tepat di as bangunan Stasiun Kota Jakarta, bangunan Kantor Bank Exim dan Bank Bumi Daya. Sedangkan di tengah-tengah square maupundi pinggir square banyak pedagang informal yang berada di situ, hal ini karena mereka merasa ada ruang *enclose* yang rapat dengan bangunan-bangunan di sekelilingnya. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Trancik ( 1986;68 ) bahwa untuk menilai keberhasilan desain *enclosure* di dapat dari bagaimana masyarakat memainkan peranan yang penting dalam menghidupkan *public square* , jika ruang dapat menarik aktivitas.

Gambar Square Utama di Taman Fatahillah Kota Lama Jakarta.

Gambar 4.90

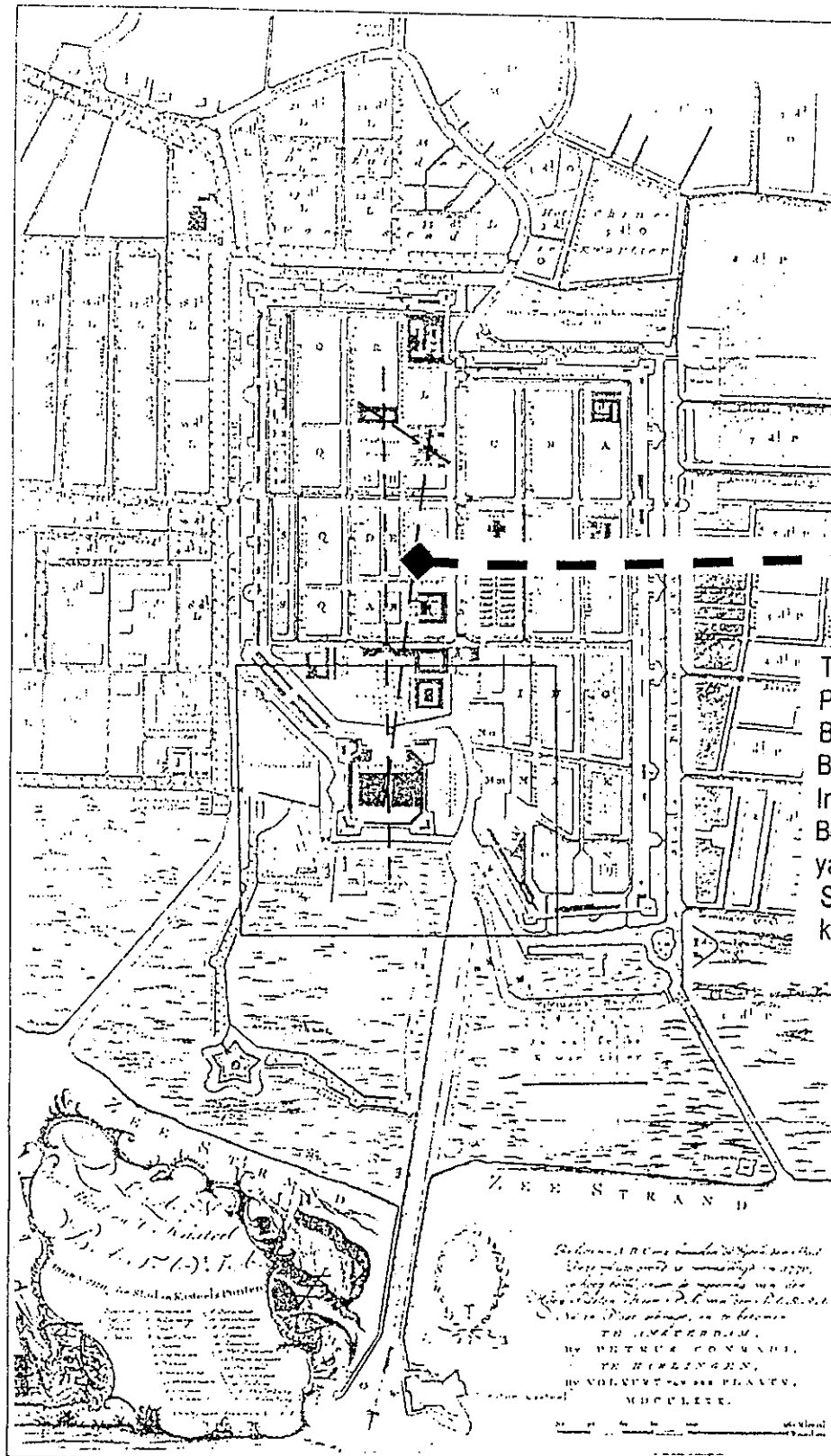


Keberadaan Museum menjadikan square Taman Fatahillah menjadi hidup dan untuk kepentingan Publik secara utuh, sehingga tiga teori urban design telah terbentuk pada kawasan ini.

Gambar 4.91

Gambar Yang Menunjukkan Adanya Link 3 Menara  
Balai Kota Batavia, Gereja Belanda dan Kastel Tahun 1780

404

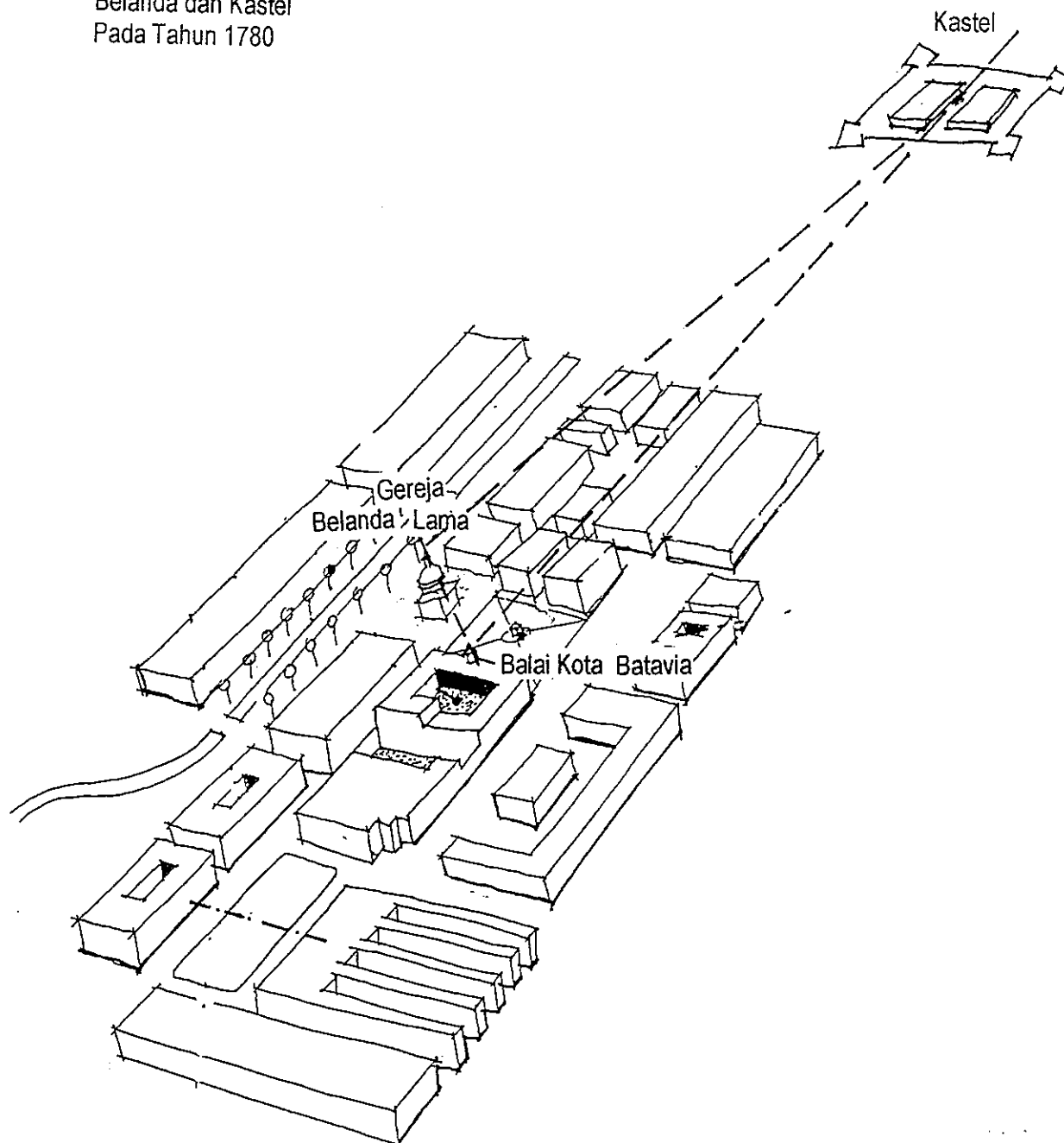


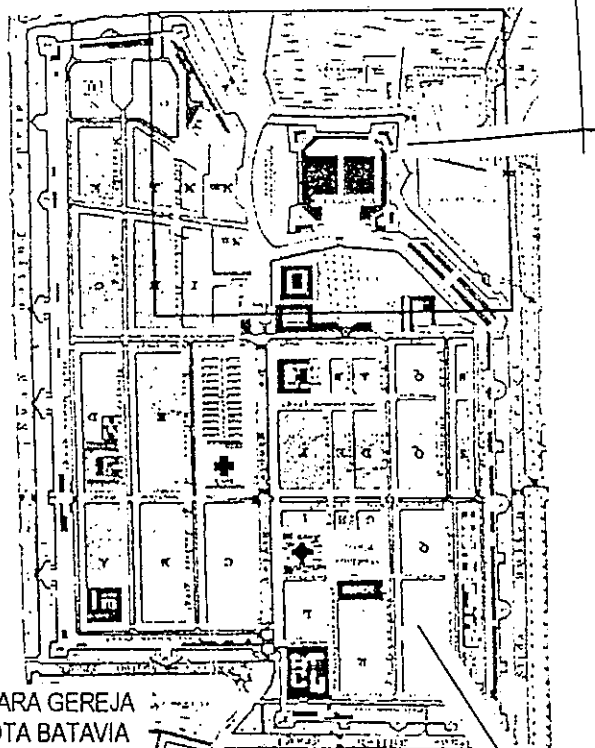
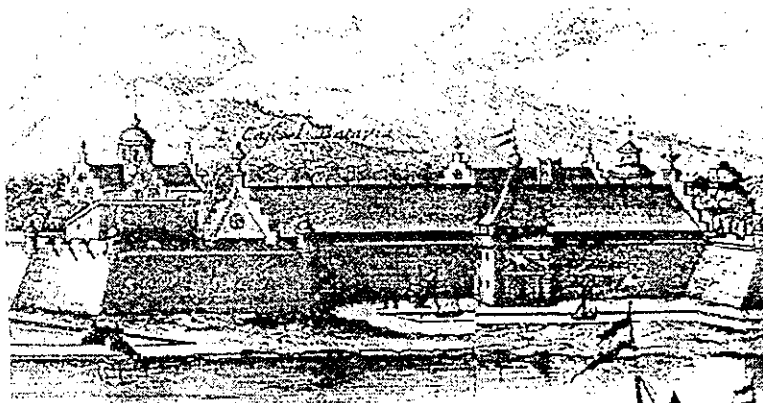
Tiga garis bertemu antara  
Puncak menara Balai Kota  
Batavia, Gereja Lama  
Belanda dan Kastel, ada  
Indikasi seperti di kota  
Benteng Culemborg Belanda  
yang membentuk poligon  
Sederhana, yang melamban-  
kan tiga node.



Gambar 4.92

Gambar isometri Adanya Link Menara  
Bangunan Balai Kota Batavia, Gereja  
Belanda dan Kastel  
Pada Tahun 1780





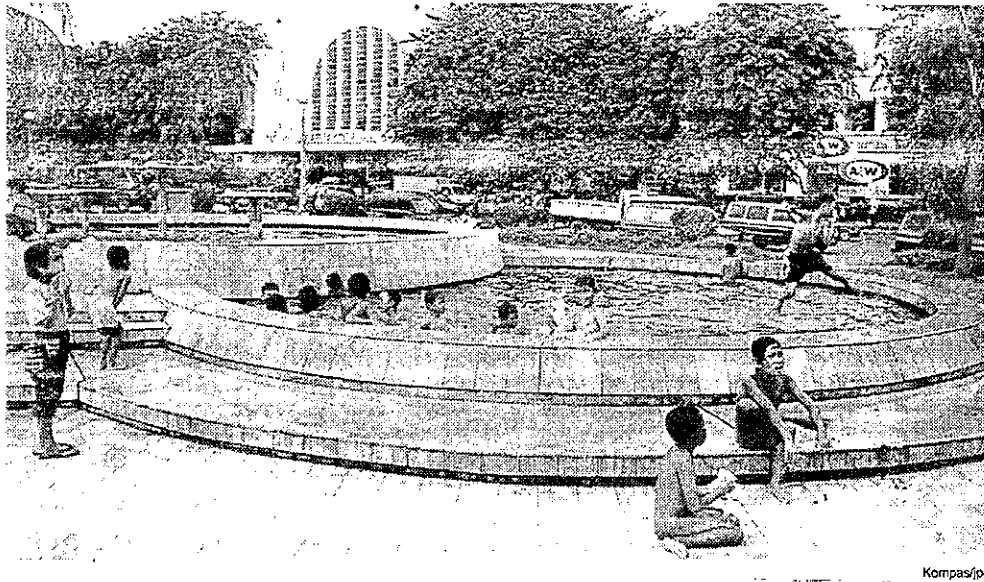
TAMPAK MENARA GEREJA  
DAN BALAI KOTA BATAVIA  
SEBAGAI LANDMARK

Gambar 4.93  
Gambar Kastel. Gereja dan  
Balai Kota Batavia  
Sumber : A.Heuken, 1997



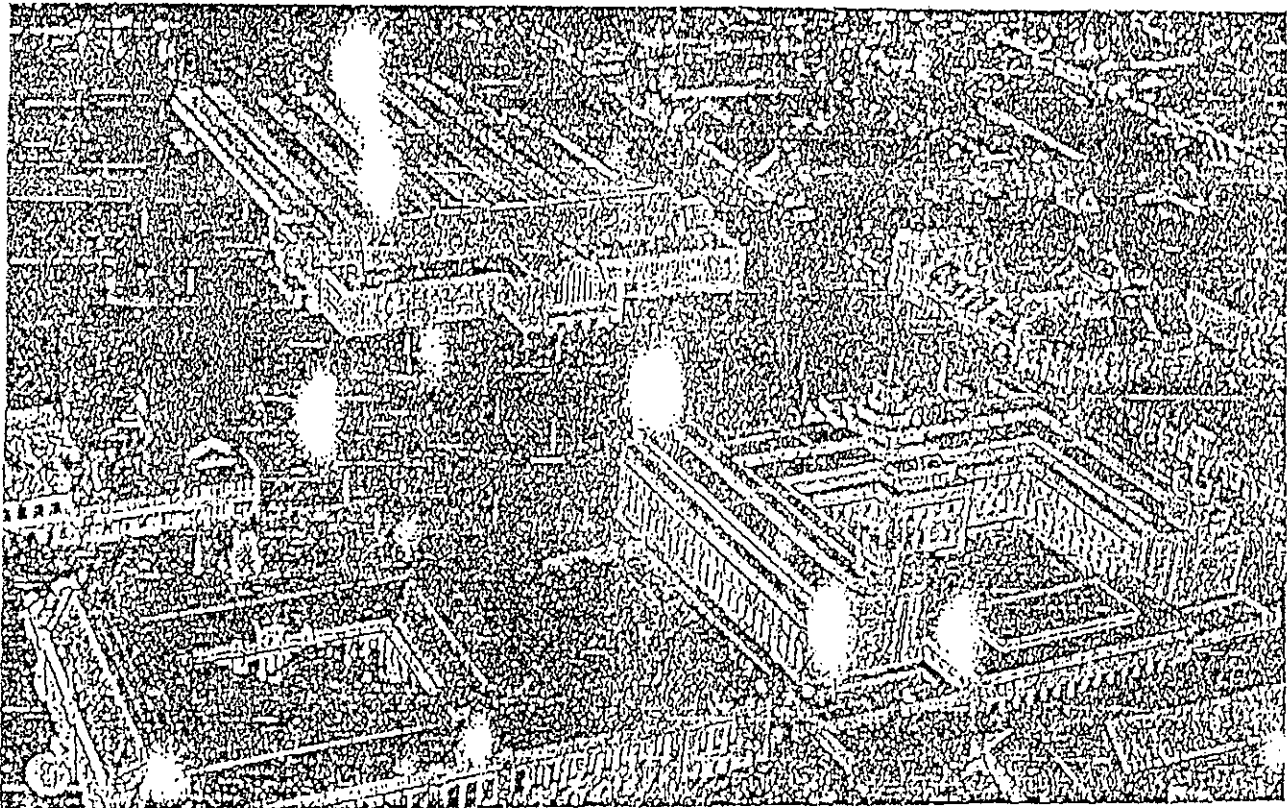
Gambar square di depan Stasiun Kota Jakarta, kawasan Kota Lama Jakarta.

Sumber : Kompas, Selasa, 20 Oktober 1998



Kompas/pa

Pada square sekunder Kota Lama Jakarta di depan Stasiun Kota Jakarta, kegiatan se-hari seperti Pedagang kaki lima dan anak-anak yang memanfaatkan kolam di square tersebut, memberikan suasana yang hidup di square tersebut, tetapi kenikmatan square tersebut terganggu oleh arus lalu lintas yang padat.



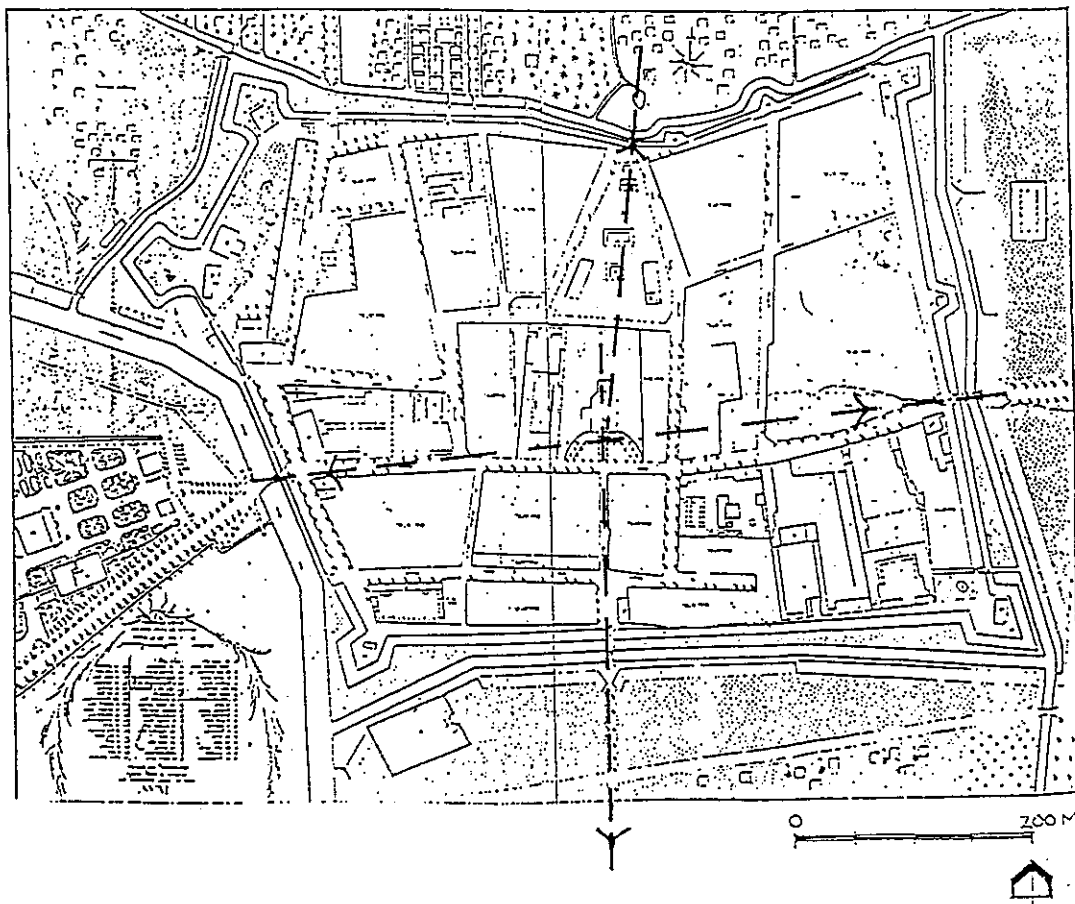
Gambar dari atas :

Bangunan-bangunan yang mengitari dan membatasi square tersebut sumbu antara bangunan Stasiun Kota Jakarta dan Kantor bekas Maskapai Belanda.

Untuk Kota Lama Semarang ,setelah kita lihat kembali pada peta benteng Kota Lama tahun 1756 sebelum dirobohkan, terlihat bahwa bangunan gereja Blenduk( kekuatan spiritual ) membentuk *link* terhadap jalan Pekojan atau kawasan Pecinan( kekuatan ekonomi ) dan ini adalah membentuk sumbu yang lurus ke arah Selatan ( kawasan Pecinan), dan Gereja Blenduk adalah sebagai *focal point square*. Apakah hal ini juga ada indikasi seperti pada kota di *Wijk-Bij-Duurstede* di mana disebutkan bahwa di kota ini ada hubungan tiga node yaitu antara bangunan kastel (sebagai kekuatan duniawi), bangunan gereja (sebagai kekuatan spiritual) dan bangunan kincir angin (sebagai kekuatan ekonomi) yang membentuk sudut kira-kira  $90^\circ$  ( *E.N.Bacon* ,1967;164). Sampai saat ini hubungan tersebut masih terlihat tetapi sudah agak berubah karena yang terlihat hanya puncak *dome* gereja, sehingga monumental dari gereja tersebut dari arah jalan ini berkurang. Sedangkan untuk *Place* pada square ini kurang mengundang publik, walaupun di sini diakui sebagai milikmasyarakat Semarang karena tidak ada aktifitas pendukung di kawasan tersebut ,di samping fungsi square berubah menjadi taman kota.

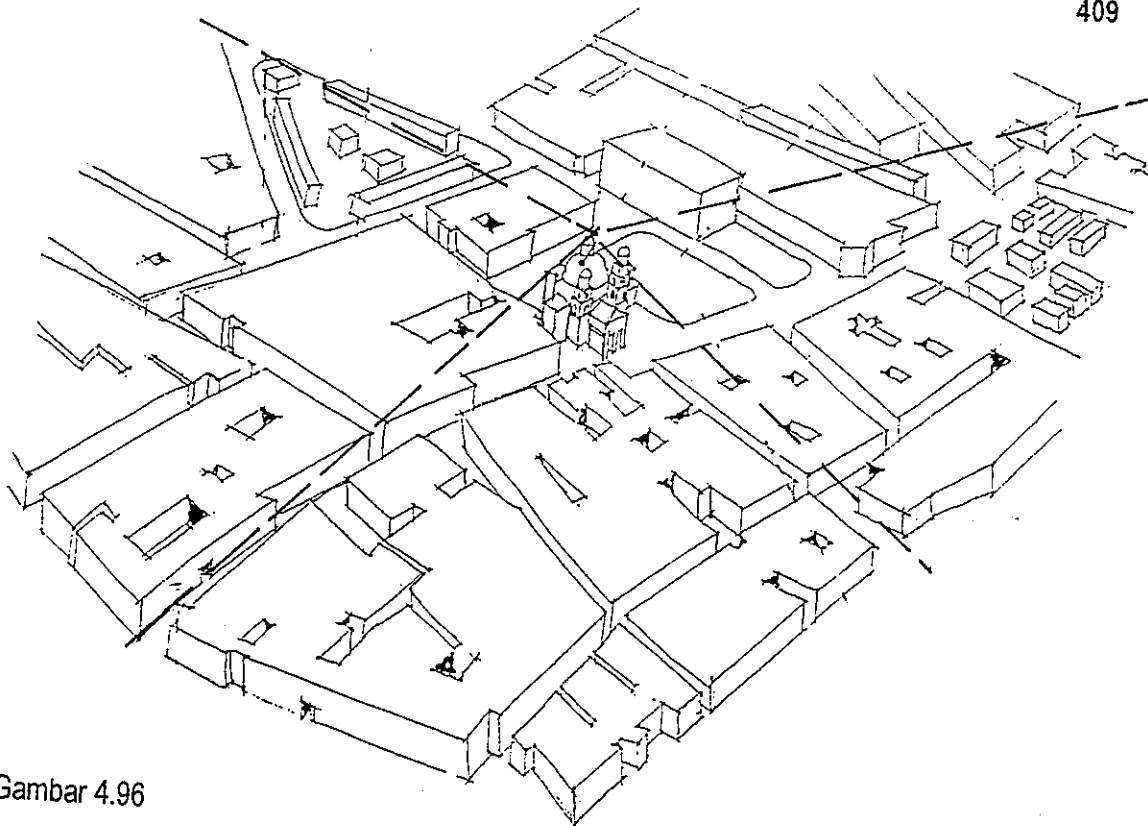
Gambar Gereja Blenduk sebagai focal point square.

Gambar 4.95



Gambar Gereja Blenduk yang membentuk link dengan ke empat pintu gerbang benteng dan ke kawasan Pecinan membentuk sumbu yang lurus, hal ini apakah ada indikasi seperti pada kota-kota di Belanda seperti di *Wijk-Bij-Duurstede* yang mempunyai tiga node.





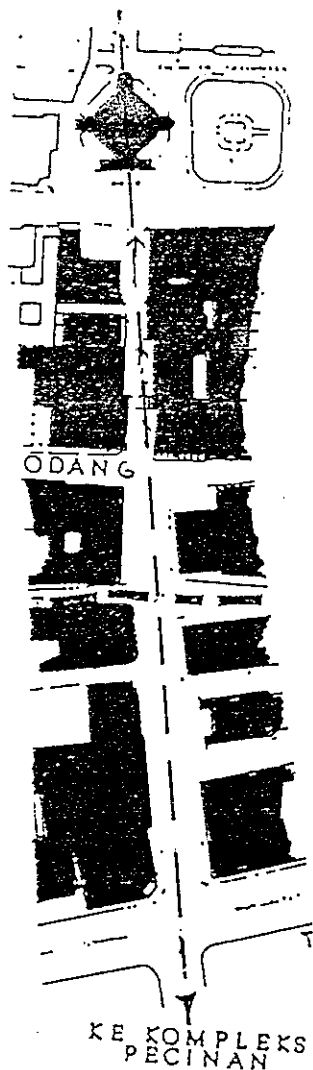
Gambar 4.96

Gambar isometri Gereja Blenduk yang membentuk link dengan ke empat pintu gerbang benteng dan ke kawasan Pecinan membentuk sumbu yang lurus, hal ini apakah ada indikasi seperti pada kota-kota di Belanda seperti di Wijk-Bij-Duurstede yang mempunyai tiga node.



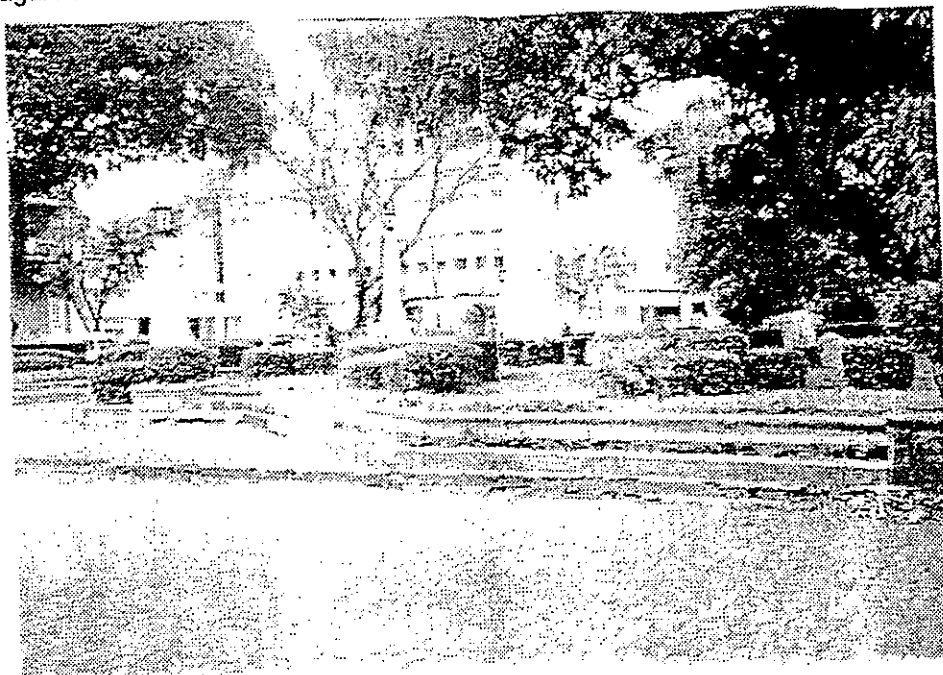
Kubah Gereja Blenduk tampak dari Utara (Stasiun Tawang)  
Di sini terlihat kualitas visual townscape sangat jelek



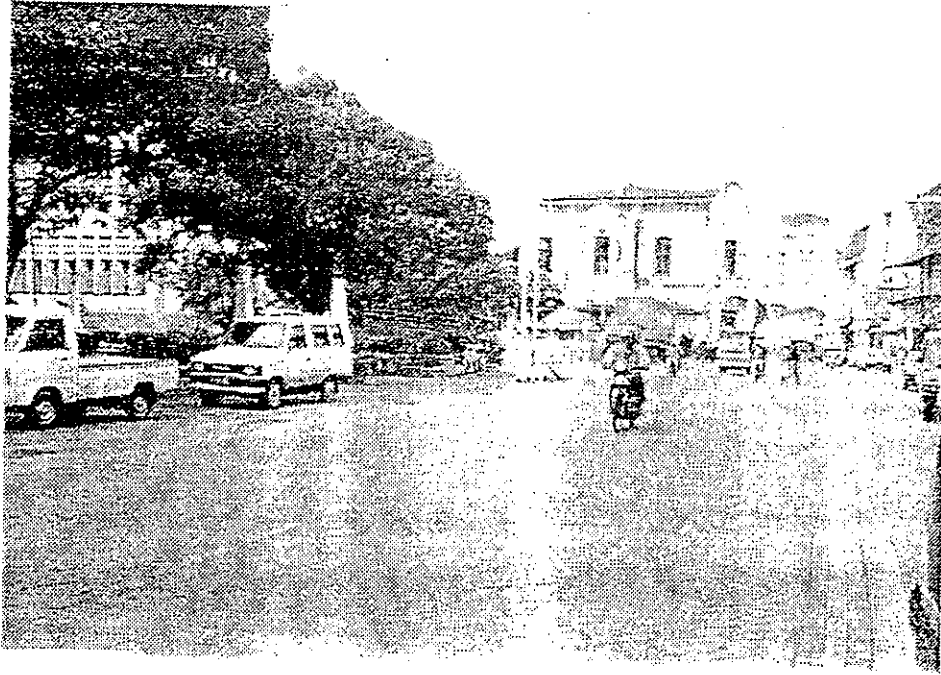


Gambar 4.97

Gambar sumbu yang menunjukkan ada hubungan antara Gereja Blenduk dan Kawasan Pecinan Sebagai kekuatan ekonomi.



Gambar yang menunjukkan square gereja Blenduk yang berfungsi sebagai taman kota, karena tidak ada activity support pada kawasan ini, maka square tidak berfungsi sebagai place.



Gambar 4.98

Gambar suasana lansekap lingkungan square yang mengganggu keberadaan dan kerapatan Bangunan yang membentuk square



Gambar 4.99

Gambar gereja Blenduk sebagai monumen publik pada lingkungan square

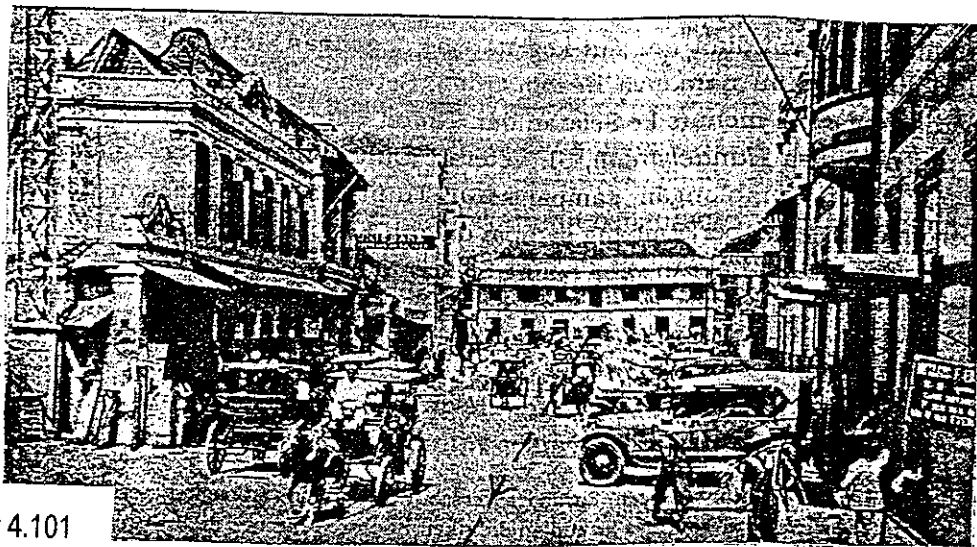
Untuk Kota Lama Surabaya ,sebelum kantor Residen dibongkar maka letak bangunan tersebut tepat di mulut Jembatan Merah yang pada waktu itu merupakan *focal point* dengan squarenya yang berbentuk segi tiga. Bangunan tersebut membentuk sumbu (*link*) terhadap jalan Kembang Jepunyang merupakan kawasan penduduk Cina, Arab dan Moor ( Handinoto,1996 ;30), tetapi sekarang bangunan tersebut sudah musnah karena dibongkar. Pada saat ini square yang ada dibuat untuk tempat monumen kota yang dipagari ,sehingga fungsi untuk publik terbatas dan justru kegiatan publik terakumulasi di dalam gedung Pusat Grosir Jembatan Merah.

Gambar square utama Kota lama Surabaya.



Gambar 4.100

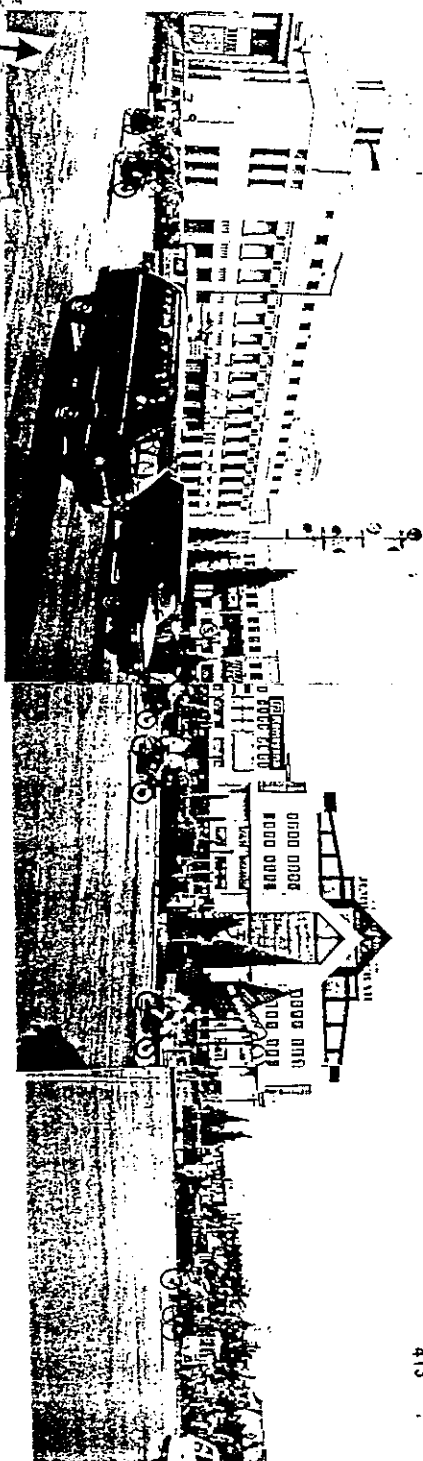
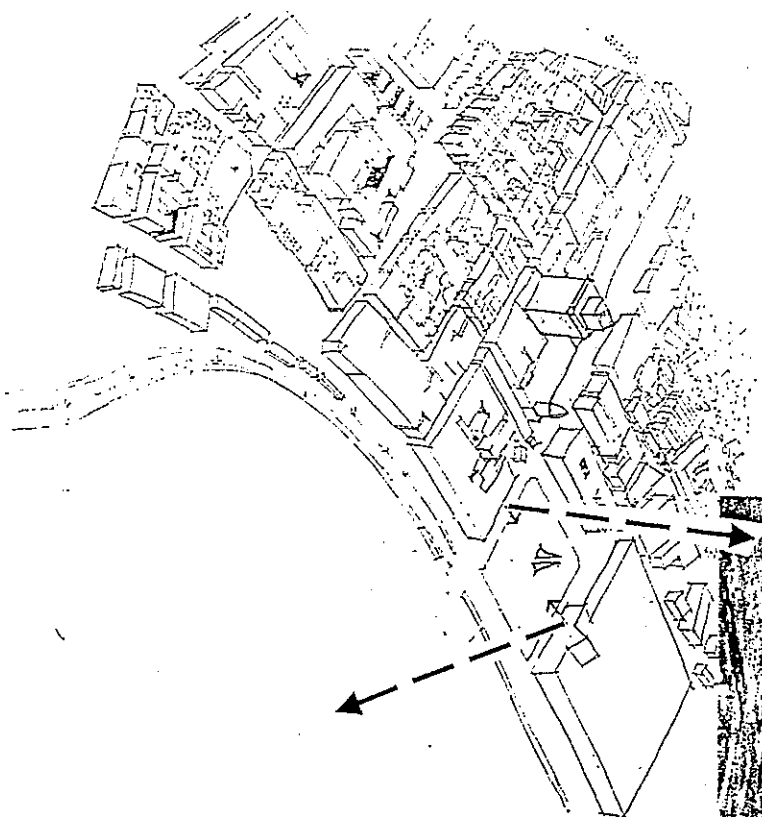
Gambar yang menunjukkan kantor Residen sebelum dibongkar dengan square yang berbentuk segitiga dan sebagai focal point pada saat itu yang mengarah ke kawasan Pecinan di seberang Jembatan Merah sebelah Timur.



Gambar 4.101

Gambar yang menunjukkan kantor Residen pada saat itu sebagai focal point pada kawasan itu dan mempunyai kekuatan terminus untuk membentuk sumbu ke kawasan Pecinan.

Gambar 4.102



Kawasan square Jembatan Merah pada saat sekarang, setelah kantor Residen dibongkar dan jalan Jembatan Merah diluruskan menjadi jalan Rajawali saat ini yang menghubungkan ke kawasan Pecinan dan dengan dibangunnya kantor Maskapai Belanda yang menggantikan kapling bekas gereja maka square berubah menjadi type wide square. Pada saat ini lingkungan square dipagari dan dibangun monumen Jembatan Merah, sehingga aktivitas masyarakat terakumulasi di bangunan Pusat Grosir Jembatan Merah dan Place tidak dapat terbentuk walaupun ada aktivitas support Pusat Grosir, karena fungsi square dipagari dan untuk monumen.



#### 4.2.7. Pengujian Emosi Ruang Terhadap Pengamat

Jon Lang (1974;83) mengatakan bahwa tiga proses – persepsi, kognisi dan perilaku ruang adalah suatu hal yang paling penting di dalam memahami perilaku manusia di dalam suatu lingkungan. Persepsi adalah proses memperoleh atau mendapatkan input, kognisi adalah fungsi yang menghubungkan meliputi proses berpikir, mengingat dan merasakan, dan perilaku ruang merupakan output yang dimanifestasikan dalam tindakan manusia dan respon. *Basic emotional response* merupakan aspek-aspek yang dapat mempengaruhi emosi dasar dari manusia. Aspek-aspek ini diperoleh melalui serangkaian penelitian sosial secara empiris, yang menghasilkan beberapa aspek penting yang secara mendasar mampu mempengaruhi perasaan emosi seseorang. Beberapa aspek tersebut dan unsur-unsur pembentuknya adalah :

##### 1. *Relaxation*

Perasaan yang dapat membuat seseorang merasa rileks atau santai. Beberapa faktor yang berpengaruh adalah :

- Pengaturan elemen secara lazim (sesuai dengan kebiasaan)
- Terdapat keteraturan yang sederhana
- Skala yang kecil dan bukan monumental
- Suara yang lembut
- Bentuk garis ruang yang mengalir lembut

##### 2. *Tension*

Perasaan yang dapat membuat seseorang merasa tegang. Beberapa faktor yang berpengaruh adalah :

- Adanya kesan kurang stabil
- Komposisi yang tidak seimbang
- Kontras yang ekstrim
- Skala yang besar
- Elemen-elemen yang tidak lazim
- Bentuk dan garis yang tajam dan tegas
- Bunyi yang memekakkan telinga
- Bau yang ganjil

- Suhu yang tidak cocok

### 3. *Fright*

Perasaan yang dapat membuat seseorang merasa ketakutan. Beberapa faktor yang berpengaruh adalah :

- Adanya rasa terkurung atau tertutup
- Suasana yang tidak pasti
- Elemen-elemen yang tidak lazim
- Kurang stabil
- Dingin dapat menambah rasa takut
- Remang-remang atau gelap yang kontras dengan warna silau
- Bau yang pengap
- Bayangan yang bergerak

### 4. *Gaiety*

Perasaan yang dapat membuat seseorang merasa riang atau gembira. Beberapa faktor yang berpengaruh adalah :

- Adanya ruang yang menerus (*continue space*)
- Sedikit pembatas
- Warna-warna komplementer
- Cahaya yang berkelip-kelip
- Bau yang segar

Di dalam pengujian emosi ruang ini ,saya memilih tiga pengamat yang masing-masing berdomisili di luar Kota Lama Semarang dengan perincian satu orang berdomisili di luar kota Semarang dan dua orang berdomisili di Semarang. Sedang hasil-hasil pengamatan adalah sebagai berikut :

1. Pengamat I : Latar belakang pendidikan adalah STM bangunan dan bekerja di Seksi Tata bangunan dan Tata Kota Cab.DPU Cipta Karya , domisili di luar kota Semarang. Waktu pengamatan pada hari libur dan hari kerja.

Perasaan-persaan setelah mengadakan pengamatan ruang pada hari libur adalah sebagai berikut:

•Selanjutnya arah perjalanan kembali ke arah Barat :

1. Pandangan ke arah kiri, juga sama terlihat bangunan kuno yang tidak terawat malah ada tambahan selasar yang kurang bagus.
2. Banyak reklame.
3. Bangunan di sebelah Selatan Gereja Blenduk berderet dan bagus, tetapi bangunan di sebelah Utara Gereja tidak terlihat karena tertutup oleh pohon-pohon yang tidak teratur ketinggiannya.
3. Terus berjalan terlihat bangunan kuno terawat dan bagus ( Kantor Telkom ), ada taman bersih dan dicat kuning apel, saya agak lama melihatnya di depan bangunan tersebut agak ramai, banyak tukang becak.
4. Jalannya agak lebar seakan punya halaman.

•Perjalanan dari arah Barat lebih menarik dari pada dari arah Timur.

•Perjalanan pada hari kerja, kesan bangunan sama dengan pada hari libur, persoalannya adalah kesempatan untuk menikmati bangunan terganggu oleh lalu lintas yang padat karena tidak adanya trotoar pejalan kaki.

•Perjalanan saya lanjutkan :

1. Pandangan biasa-biasa saja, kesannya sepi dan anker, gang-gang terdapat gelandangan dan tambahan bangunan di pinggir, perasaan menjadi takut.
2. Akhirnya sampai di Jembatan Mberok dengan kesan ramai di depan Jembatan.

•Keluar dari gang tersebut, perjalanan saya teruskan ke arah Timur:

1. Jalan dari lebar berubah menjadi menyempit.
2. Kemudian terlihat bangunan Gereja, ternyata atap kubah yang saya lihat di awal jembatan tersebut adalah bangunan Gereja. Ada halaman nya dan terawat.
3. Saya berdiri melihat ke atas dan melihat atap setengah lingkaran terbuat dari seng.
4. Temboknya tebal dan penuh ornamen, sponemgan yang indah, halamannya luas tetapi juga sepi.
5. Jalan terus ke Timur terlihat bangunan tua di belakang Gereja tersebut ditempati para gelandangan, dan banyak jemuran.
6. Para gelandangan duduk-duduk di tengah taman yang terpelihara.
7. Sebelah timurnya ada bangunan tingkat ( Bank BTPN ) bentuk bangunannya tidak seperti bangunan kuno.
8. Saya melihat jalan berliku-liku dari lebar menjadi sempit, terutama pada ujung Kantor Poltas.

•Kemudian saya menyeberang ke arah Timur dan berjalan melawan arus jalan, sambil melihat keadaan, bangunan tua dan anker dan tidak terawat malahan ada pohon yang tumbuh di atas tembok :

1. Bangunan tertutup dan sepi karena tidak ada orang jalan.
2. Perjalanan tidak begitu nyaman, karena tidak ada trotoar pejalan kaki.
3. Kemudian saya menemukan gang dan saya masuk ke gang tersebut, sangat sepi. Adanya orang gelandangan yang sedang tiduran dan duduk-duduk, menakutkan.

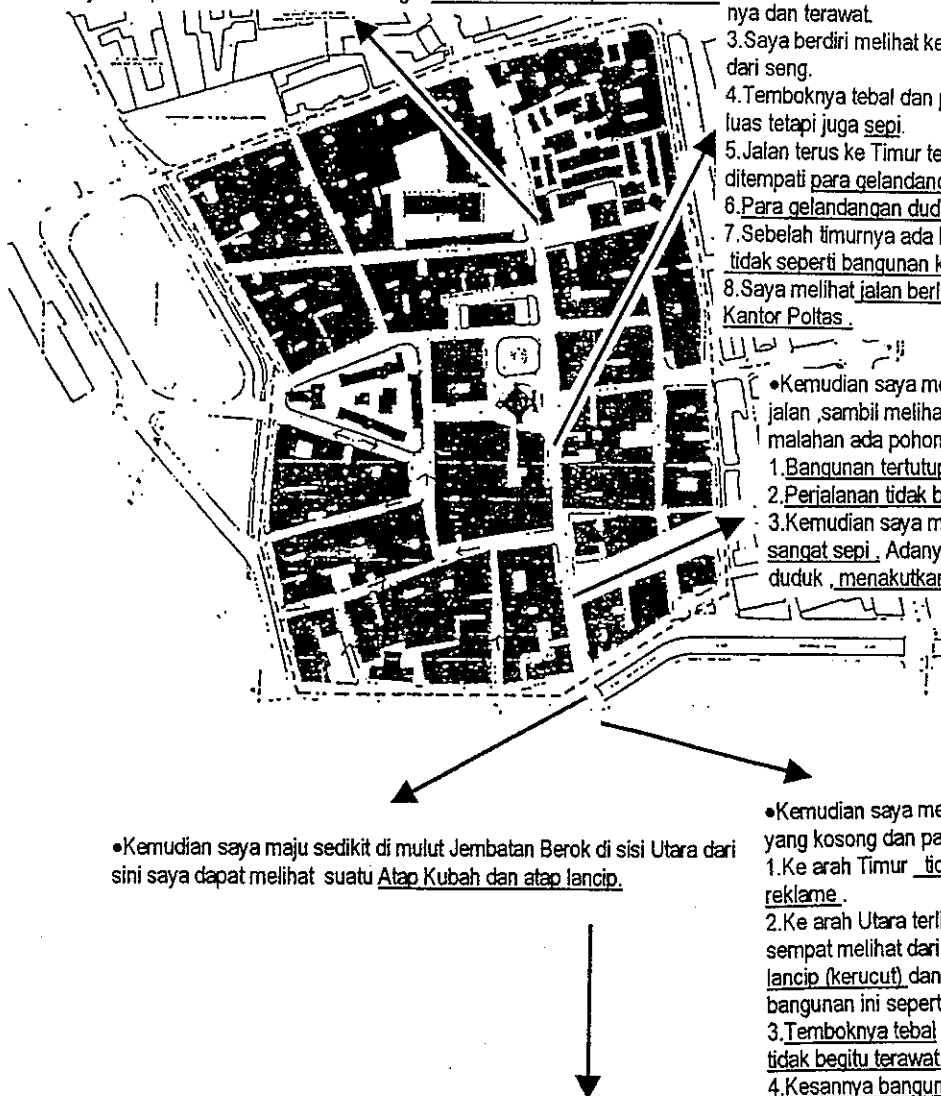
•Kemudian saya maju sedikit di mulut Jembatan Berok di sisi Utara dari sini saya dapat melihat suatu Atap Kubah dan atap lancip.

•Kemudian saya menyeberang ke Selatan berdiri di dekat pos Polisi yang kosong dan pandangan ke arah Timur :

1. Ke arah Timur tidak begitu kelihatan, karena ada pohon, papan reklame.
2. Ke arah Utara terlihat bangunan tua yang anker dan tertutup, saya sempat melihat dari atas ke bawah, terlihat atap berbentuk rata-rata lancip (kerucut) dan tidak ada tritisan, banyak yang memakai talang bangunan ini seperti menara.
3. Temboknya tebal dan banyak sponengan sudut yang indah, tetapi tidak begitu terawat.
4. Kesannya bangunan tersebut aneh dan tertutup, rasanya kurang ada kesatuan/komunikatif orang diluar dan di dalam.
5. Pandangan ke arah Selatan juga terlihat bangunan tua yang merapat dan bentuk berbea-beda.
6. Ada yang menonjol, yaitu atap yang berbentuk 1/2 lingkaran atasnya lancip seperti penangkal petir.
7. Untuk motif ornamen, sponengan hampir sama, kesannya sama dengan pandangan ke arah Utara.
8. Pandangan ke arah bawah tertutup oleh kios-kios pedagang kaki lima.

• Saya berdiri di depan gedung DIPENDA TK.I Jateng menghadap ke Timur :

1. Terlihat beberapa bangunan tua yang bentuknya lain dengan bangunan sekarang
2. Arah kendaraan ke Barat semua, suasana agak sepi tidak seperti hari-hari kerja.



2. Pengamat II : Latar belakang pendidikan SMA dan dia adalah Seorang Seniman Taman dan bekerja Wiraswasta pembuat taman , domisili di kota Semarang. Waktu pengamatan pada hari libur dan hari kerja.

Perasaan-persaan setelah mengadakan pengamatan ruang pada hari libur adalah sebagai berikut:

• Saya berteduh di bawah gedung yang atasnya banyak lumutnya :

1. Saya melihat sepanjang jalan depan Gereja Blenduk , yang sepi.
2. Kadang-kadang kendaraan lewat satu, dua mobil.
3. Saya melihat ke arah Timur jalan semakin sempit.
4. Di dekat gereja ada Taman, tetapi pohonnya terlalu rindang dan tidak dirawat ketinggiannya.
5. Pohon-pohon menutupi gedung-gedung kuno di sebelah Utaranya.

• Perjalanan dari arah Timur kesannya adalah sama hanya kurang menarik pada awalnya, tetapi sangat menarik pada akhir jembatan Mberok dengan adanya bangunan beratap lancip di samping Gereja Blenduk.

• Perjalanan pada hari kerja tidak nyaman karena suasana ramai dan tidak aman bagi pejalan kaki karena kepadatan lalu lintas.

• Saya penasaran sehingga saya ingin melihat dengan jarak dekat :

1. Ternyata di dalam gereja tersebut ada orang jaga
2. Juga ada dua anak yang sedang bermain.
3. Saya tidak berani masuk karena pintu pagar besi terkunci.

• Saya terus menuju / berjalan dan masih ke arah Timur kira-kira 200m :

1. Saya melihat dan mengamati jalan ke arah Timur jalannya semakin sempit.
2. Tiba-tiba ada mobil dari tikungan cepat sekali tersebut dan saya terkejut.

• Saya sudah jalan ke arah Timur kira-kira 100 m :

1. Yang saya lihat ada kantor bank NISP.
  2. Sebelah kanannya kantor Telkom.
  3. Di situ saya juga melihat orang yang sedang melihat mobil jenazah (ambulance) lewat.
  4. Masih banyak lagi bangunan yang tidak terawat, di sebelah kanan maupun sebelah kiri.
  5. Juga saya melihat ke atas gedung yang ditumbuhi tanaman yang tidak terawat.
  6. Tapi di bawah gedung tersebut kelihatan rindang sekali, karena jalan menyempit.
  7. Saya maju lagi masih ke arah Timur kira-kira 15m.
  8. Nampak sebuah gedung lagi yang bentuknya agak berlainan yaitu gedung PT. Kerta Niaga.
  8. Di samping kanan saya juga melihat ada gedung kuno dengan warna dicat putih.
  9. Saya melihat sederet gedung kuno tersebut, kelihatannya paling bersih dan terawat dibanding lainnya yaitu PT. Asuransi Jiwasraya.
- Saya maju lagi kira-kira 10 m, depan saya persis :
1. Ada sebuah bangunan yang sering disebut-sebut masyarakat Semarang yaitu Gereja Kuno (Gereja Blenduk).
  2. Di depan gedung tertulis G.P. Immanuel.

• Tiba-tiba saya melihat dari arah Timur banyak orang bergerombol :

1. Orang bergerombol itu persis di depan kantor PT Asuransi Jiwasraya
2. Khususnya pemuda-pemudi dan ada yang masih kecil
3. Berjalan ke arah Barat.

• Pada hari Minggu hujan gerimis saya berada di pinggir di pinggir jembatan Mberok menghadap ke arah Timur:

1. Karena jalan satu jalur mobil/sepeda motor arahnya ke Barat semua.
2. Banyak orang menyeberang ke arah Utara.
3. Jalan tersebut diapit sederet gedung peninggalan jaman dahulu, bisa dikatakan bangunan kuno.
4. Saya lihat seorang tukang sapu masih bekerja membersihkan selokan pinggir gedung.
5. Tak lupa tukang sapu tersebut menggunakan jas hujan warna kuning.

• Kalau saya memandang dengan tegak kepala agak ke atas:

1. Tampak sebuah bangunan yang menonjol sendiri, dibanding kan dengan bangunan yang lain.
2. Bangunan yang menonjol tersebut, atasnya berbentuk setengah bulat telur dan ujungnya ada pentolan dan besi lurus.

• Saya berjalan yang arahnya berlawanan yaitu ke arah Timur :

1. Banyak orang yang melihat ke arah saya, termasuk beberapa tukang becak.
2. Setelah itu saya masuk ke jalan yang diapit sederet gedung kuno.
3. Jalan tersebut ditata paving dengan warna merah tua dan dilis dengan warna kuning pucat.
4. Saya melihat ada selokan yang masih banyak airnya, tergenang dan tidak lancar.
5. Tiba-tiba ada orang naik sepeda motor berhenti di samping saya, saya sempat kaget.
6. Saya terus berjalan ke arah Timur melawan arus.
7. Saya melihat sederet gedung, sebagian ada yang dipasang pintu besi.
8. Sebelah kanan saya, tampak sebuah gedung yang banyak jendelanya, namun jendelanya tertutup semua.
9. Di gedung tersebut juga banyak papan nama notaris, Biro bangunan dan PPAT.



3. Pengamat III : Latar belakang pendidikan adalah Sarjana Teknik Lingkungan dan bekerja di Dinas Pariwisata Kodiat II Semarang, domisili di kota Semarang. Waktu pengamatan pada hari libur dan hari kerja.

Perasaan-persaan setelah mengadakan pengamatan ruang pada hari libur adalah sebagai berikut:

• Perjalanan dari Timur sama saja, tetapi saya suka pada kubah gereja dan menara Bank Exim, bagi saya arah yang paling bagus adalah dari arah Barat karena dari arah Timur saya sering lewat daerah ini. Pada hari kerja suasana ramai sehingga saya terganggu untuk menikmati bangunan-bangunan kuno, tetapi pada hari libur sepi dan menakutkan

• Selama saya berjalan dari ujung sampai dengan yang terakhir bagi saya yang penting adalah karena tidak ada kenyamanan untuk berjalan karena tidak ada trotoar yang aman.



• Perjalanan saya teruskan dan saya jumpai jalan menyempit lagi, setelah itu tidak ada gedung lain yang menarik bagi saya.

• Saya tertarik gedung-gedung pada deretan Selatan Gereja dari gedung Asuransi Jiwasraya sampai dengan gedung Marba karena antik dan Terpelihara. Sedangkan tanaman dan pohon-pohon yang tinggi di Taman Dekat Gereja saya tidak tertarik karena jelek.

• Setelah Gereja saya menemukan taman, dan saya berpikir bahwa taman ini bukan milik gereja, karena tidak di depan Gereja, apalagi ada gedung yang dibangun tidak sesuai dengan lingkungan setempat yaitu gedung BTPN yang tadinya bekas bangunan kuno.

• Suasana setelah gedung Telkom adalah gedung yang tidak terawat karena di atas dinding ada rumputnya/tanaman. Dan setelah itu saya dikagetkan dengan kubah Gereja dan suasana sepi.

• Tahap kedua saya tertarik pada gedung Telkom dan setelah itu jalan menjadi sempit yang tadinya pada ujung jembatan adalah jalannya lebar dan antara jalan dan gedung sangat dekat tidak ada halaman. Begitu juga masing-masing gedung saling berdempetan. Pada jalan-jalan lorong sangat sepi, saya takut bila masuk tetapi Bagi saya tidak ada yang menarik untuk masuk.

• Kesan Kota Lama muncul lagi pada jalan Imam Bonjol dekat Kantor Dipenda, tetapi sudah tidak simetri lagi.

• Sebenarnya arah yang paling bagus adalah dari arah Barat :  
 1. Saya dapat melihat gedung-gedung dengan puncak menara nya.  
 2. Di ujung Jembatan Mberok saya dapat melihat puncak gedung yang lancip dan kubah Gereja Blenduk.  
 3. Dari sisi ini saya beranggapan bahwa Kota Lama direncanakan oleh banyak orang, karena satu gedung dengan yang lainnya tidak ada yang sama.  
 3. Suasana sepi.

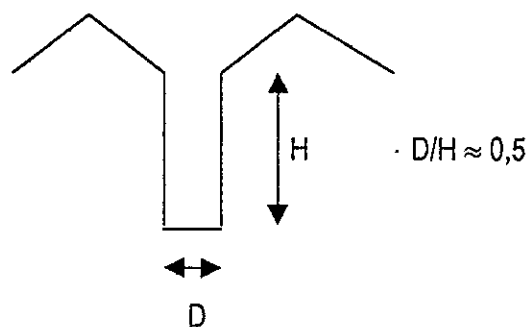
• Sebenarnya Kota Lama Semarang dapat dilihat dari Jalan Pemuda dekat patung Jam, tetapi kita sudah terbiasa dibelokkan ke arah kiri dari Hotel Dibia Puri, maka kesan Kota Lama hilang dari pandangan.

Dari perasaan-perasaan emosional yang diungkapkan dari tiga pengamat tersebut dapat disimpulkan bahwa tiga pengamat tersebut mengalami perasaan-perasaan :

- Mereka merasa berada di ruang jalan yang dibentuk oleh bangunan .
- Bangunan yang ada pada lokasi tersebut adalah bangunan kuno.
- Bangunan yang menonjol adalah bangunan yang mempunyai elemen kubah dan menara.
- Type jalan adalah menyempit dan melebar/berliku.
- Tidak merasa ada suatu lapangan/ruang terbuka yang luas.
- Kondisi bangunan banyak yang tidak terawat.
- Ada rasa ketakutan,pada jalan-jalan lorong.
- Perjalanan tidak nyaman karena tidak ada trotoar.
- Tidak ada perasaan yang mengejutkan pada waktu berada di Taman ( perasaan biasa).
- Perasaan tertekan pada awal jalan dan akhir jalan di sekitar akan masuk square dan ke luar square.
- Tidak ada perasaan terlingkupi oleh bangunan pada waktu berada di Taman.

Dari perasaan-perasaan emosi tersebut di atas dapat dianalisa dengan parameter-parameter *Basic emotional response* adalah sebagai berikut :

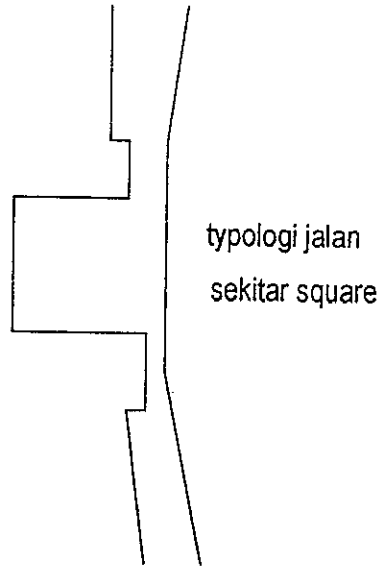
1. Pada waktu berada di lorong ada perasaan takut ,maka faktor-faktor ini dipengaruhi oleh adanya rasa terkurung atau tertutup. Kenyataan di lapangan bahwa lorong tersebut sempit dan sepi.



2. Perasaan pada waktu berada di Taman adalah biasa-biasa saja ,hanya kagum pada bangunan gereja. Perasaan ini dipengaruhi oleh pengaturan elemen yang biasa,terdapat keteraturan yang sederhana, skala yang kecil dan bukan monumental. Kenyataan di lapangan memang suasana terlingkupi hard urban space terhalang oleh pohon yang tinggi sebagai soft urban space sehingga








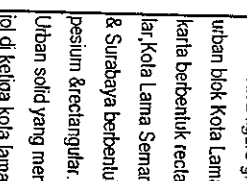
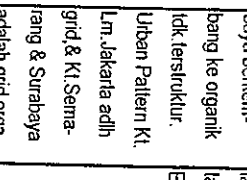
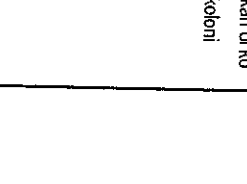

rasa enclosure dari bidang batas hard urban space terganggu oleh pohon. Serta tidak adanya unsur super human scale sehingga perasaan biasa saja pada waktu berada di Taman.




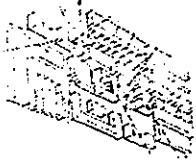

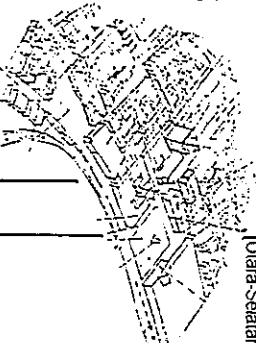
3. Ada perasaan melebar dan menyempit pada waktu berjalan menuju dan keluar dari ujung dan akhir jalan menuju lingkungan Gereja dan Taman.







# 4.2.8. RANGKUMAN ANALISA


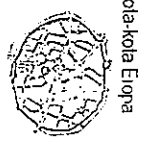
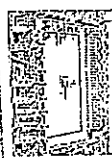

421

| Teori Ruang Kota  |   | Aplikasi di Kota Lama Eropa   |  | Aplikasi di Kota Lama Jakarta   |   | Aplikasi di Kota Lama Semarang  |   | Aplikasi di Kota Lama Surabaya   |  | ANALISA  |   | HASIL TEMUAN PENELITIAN   |  | KESIMPULAN YANG BERMAKNA |  |
|---|---|---|--|---|---|---|---|--|--|--|---|---|--|--------------------------|--|
| 1   | 2   | 3   | 4  | 5   | 6   | 7   | 8   | 9  | 10   | 11   | 12  | 13  |  |                          |  |
| Paul Zucker:<br>Kota Lama Eropa berkembang dari pola Roman Gridiron ke pola ideal Renaissance   |  | 4.1   | -  | -   | -   | -   | -   | Kota benteng Surabaya sebelum th. 1870   | 4.2 Dari analisa komparasi pola kota lama Surabaya hampir mirip dengan kota Colonia Agritina | Kota Lama di Jawa direncanakan hampir mirip kota-kota di Eropa, dgn konsep untuk pertahanan keamanan kota pada saat itu. Untuk kota Lama Jakarta ada pengaruh teori kota ideal Belanda di Jawa | Teori-teori Ruang Kota Eropa diterapkan oleh para penguasa VOC/ Belanda di Jawa     |   |  |                          |  |
|   | Kota Naarden Amsterdam  | 4.3   | -  | -   | -   | -   | 4.4   |  | -  | Dari analisa komparasi pola kota Semarang hampir mirip dengan kota Naarden Amsterdam   |   |   |  |                          |  |
|   | Kota-kota ideal rancangan Simon Stevin  | 4.5   | Kota benteng Batavia sebelum th. 1870  | 4.6   |   | -   | -   | -  | -  | Dari analisa komparasi pola kota Batavia hampir mirip dengan kota-kota ideal ciptaan Simon Stevin  | Lama Semarang & Surabaya adalah grid organik, sdg urban blok Kota Lama Jakarta      |   |  |                          |  |
| 2 Tranck :<br>Melalui ungkapan kata-kel dan bentuk agregat kota, gambaran figure-ground membantu artikulasi perbedaan antara urban solid dan void serta memberikan kita sebuah alat untuk mengklasifikasi karakter tersebut dengan tipe grid angular curvilinear, radial concentric, axial & organik. | Kota Roma karya Nolli   | 4.7   | 4.10   | 4.9   | 4.11  | 4.12  | 4.13  | 4.14   | 4.15   | 4.16   | 4.17  | 4.18  |  |                          |  |
|   |    |  |  |  |  |  |  |   |           |   |  |  |  |                          |  |

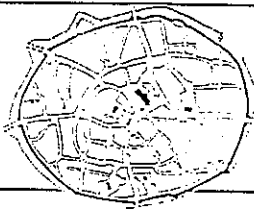
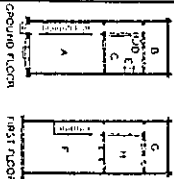

| Teori<br>Ruang Kota | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Eropa  |  | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Jakarta  |   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Semarang  |  | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Surabaya  |   | ANALISA | HASIL<br>TEMUAN<br>PENELITIAN | KESIMPULAN<br>YANG<br>BERMAKNA |    |
|---------------------|--|--|--|---|---|--|---|---|---------|-------------------------------|--------------------------------|----|
|                     | Urutan   | no<br>gbr  | Urutan   | no<br>gbr   | Urutan  | no<br>gbr  | Urutan  | no<br>gbr   |         |                               |                                |    |
| 1                   | 2  | 3  | 4  | 5   | 6   | 7  | 8   | 9   | 10      | 11                            | 12                             | 13 |
| 3                   | Tranck:<br><br>Kota tradisional liga pirin<br>sip urban solid: monumen<br>publik, bdg utama urban<br>blok, tepi bangunan. Lima<br>type utama urban void :<br>entry foyers, inner block<br>void, ier, jalan & square,<br>Park (garden). | <br> | diag.<br>4.1 Monomen publik :<br>bang. segi 8 & Balai<br>Kota Batavia ;<br>Bdg utama urban<br>blok: berbentuk em<br>pal persegi panjang.<br>Tepi bangunan: din<br>ding bang yg saling<br>berdempeian.<br>Inner block void pa<br>da masing-masing<br>bangunan, jalan lurus<br>dan square regular<br>park : linier | 4.2 Monumen Publik: ge<br>reja Blenduk, Bdg uta<br>ma urban blok ber<br>bentuk trapesium &<br>epp: Tepi bang. din<br>ding bang yang sa-<br>ling berdempeian, In<br>ner block void pada<br>masing-masing bang<br>jalan berliku & squa<br>re irregular, garden:<br>central/laman kota<br>Ada entry foyers be<br>rupa jembatan Mb-<br>rok. | 4.3 Monumen Publik: Tu<br>gu, Bidang utama ur<br>ban blok : berbentuk<br>trapesium dan<br>epp: Tepi bang. din<br>ding bang yang sa-<br>ling berdempeian, In<br>ner block void pada<br>masing-masing bang<br>jalan berliku & squa<br>re irregular, garden:<br>central/laman kota<br>diakibatkan konfigura<br>urban block yang mi<br>ting | 4.4 Diambilisa dengan diagram<br>urban solid dan void yang<br>menunjukkan penerapan<br>type kota solid dan void<br>berupa: tiga prinsip type<br>urban solid dan lima type<br>urban void pada ketiga ko<br>ta lama tersebut.<br>Yang lengkap struktur ur<br>ban solid & voidnya ada<br>lah di Kota Lama Sema<br>rang. | Pola kota terdiri<br>dari urban solid<br>dan urban void<br>dan yang paling<br>sempurna ada<br>lah di Kota Lama<br>Semarang. | Struktur inti Kota<br>Lama ( city core)<br>adalah square,<br>gereja dan civic<br>building |         |                               |                                |    |
| 4                   | Stutlennheim:<br><br>Struktur jalan kota di Jawa<br>membentuk aksis mala<br>angin Barat-Timur dan<br>Utara-Selatan   | Kota Yogyakarta<br>   | 4.12 Struktur jalan lurus<br>Utara-Selatan, Barat-<br>Timur.<br>  | diag<br>4.2 struktur jalan berbe-<br>lok dengan aksis<br>Utara-Selatan, Barat-<br>Timur.<br>  | diag<br>4.3 struktur jalan berbe-<br>lok dengan aksis<br>Utara-Selatan, Barat-<br>Timur.<br>   | diag<br>4.4 Pada ketiga kota ini de-<br>ngan analisa diagram<br>menunjukkan struktur ja-<br>lan berbasis mala angin<br>Utara-Selatan, Barat-Timur  | Struktur jalan ko<br>ta Lama ada indik<br>kasi pengaruh<br>Teori Lokal Jawa   |   |         |                               |                                |    |

| Teori Ruang Kota   |   | Aplikasi di Kota Lama Eropa |   | Aplikasi di Kota Lama Jakarta  |  | Aplikasi di Kota Lama Semarang   |  | Aplikasi di Kota Lama Surabaya   |  | ANALISA |    | HASIL TEMUAN PENELITIAN |  | KESIMPULAN YANG BERMAKNA |  |
|--|---|-----------------------------|---|--|--|--|--|--|--|---------|----|-------------------------|--|--------------------------|--|
| 1  | 2 | 3                           | 4 | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10   | 11      | 12 | 13                      |  |                          |  |
| 5. Susana Torre:<br>Orientasi spatial adalah ditegaskan dengan konfigurasi urban block yang secara kolektif membentuk distrik & lingkungan |   | Kota Lama Eropa             |   | Struktur urban block dan inner block void berupa grid pattern yang homogen dengan bentuk recta ngular. | 4.13 Struktur urban block dan inner block void berupa grid organik yang homogen dengan bentuk trapesium & rectangular. | 4.14 Struktur urban block dan inner block void berupa grid organik yang homogen dengan bentuk trapesium & rectangular. | 4.15 Secara figure-ground di kota lama Jakarta membentuk struktur urban blok dan inner blok void yang homogen dengan bentuk rectangular, begitupun juga pada kota lama Semarang dan Surabaya dengan bentuk trapesium dan rectangular yang homogen sehingga membentuk distrik.                                      | Secara dua di mensional (figure ground) Kota Lama di Jawa membentuk struktur urban block dan inner block void grid dan modifikasinya yang membentuk distrik yang khas. Dan secara tiga dimensional distrik kota lama diekspresikan dengan elemen bangunan tower, gevel, dormer dan bangunan yang saling berdempel. | Pihak penguasa saat saat itu ingin berdam se-akan akan di lingkungan mereka sendiri (Eropa) karena habitat mereka seperti itu & juga simbolisme itu diwujudkan secara dua dimensional dengan urban block & inner block void & secara tiga dimensional diwujudkan dengan elemen khas Eropa kastiel, gerbang, tower, gevel & dormer. |         |    |                         |  |                          |  |
| 6. Visual townscape dengan bangunan lower, dormer dan gevel serta bangunan yang saling berdempelan   |   | Kota-kota di Belanda        |   | 4.16 pemakaian lower gevel dan dormer pada bangunan  | 4.16 pemakaian lower gevel dan dormer pada bangunan  | 4.16 pemakaian lower gevel dan dormer pada bangunan  | 4.16 Secara tiga dimensional visual townscape di kota lama juga membentuk distrik dengan tamplan bangunan lower, gevel, dormer dan bangunan saling berdempelan. Tetapi batas distrik yang paling jelas adalah di Kota Lama Semarang, sedangkan di Kota Lama Jakarta dan Surabaya batas distrik (edge) sudah kabur. | Intervensi Arsitektur Modern di KILM Jakarta & Surabaya lebih cepat.   |  |         |    |                         |  |                          |  |


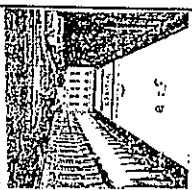
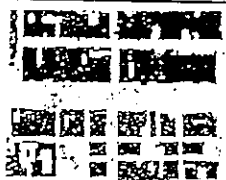


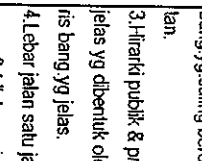
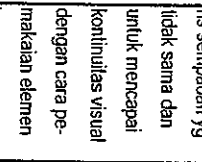
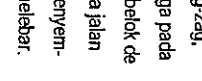
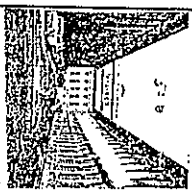
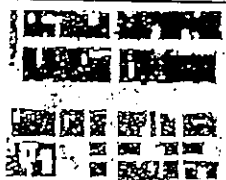


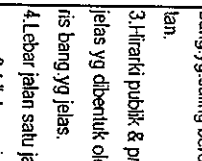
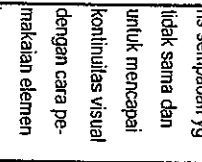
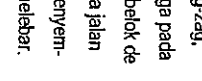
| Teori Ruang Kota   | Aplikasi di Kota Lama Eropa |        | Aplikasi di Kota Lama Jakarta  |        | Aplikasi di Kota Lama Semarang  |        | Aplikasi di Kota Lama Surabaya  |        | ANALISA   | HASIL TEMUAN PENELITIAN | KESIMPULAN YANG BERMAKNA   |   |   |   |   |    |   |    |   |    |   |    |
|--|-----------------------------|--------|--|--------|---|--------|---|--------|---|-------------------------|--|---|---|---|---|----|---|----|---|----|---|----|
|  | Uraian                      | no gbr | Uraian   | no gbr | Uraian  | no gbr | Uraian  | no gbr |   |                         |  |   |   |   |   |    |   |    |   |    |   |    |
| 1  |                             | 3      |  | 4      |   | 5      |   | 6      |   | 7                       |  | 8 |   | 9 |   | 10 |   | 11 |   | 12 |   | 13 |
| 7 E.N Bacon:   |                             |        |  |        |   |        |   |        |   |                         |  |   |   |   |   |    |   |    |   |    |   |    |
| Kota-kota lama Eropa sistem pergerakannya tidak lepas dari proses, pusat kota sebagai titik kulminasi yang sakral. | Kota Athena                 |        |  |        | Kota Benteng sebelum th. 1870 pusat kota sebagai city hall dengan pusat square, kantor pemerintahan dan gereja. |        |  |        | Kota Benteng sebelum th. 1870 pusat kota sebagai city hall dengan pusat square, kantor pemerintahan dan gereja. |                         |  |   | Kota Benteng sebelum th. 1870 pusat kota sebagai city hall dengan pusat square, kantor pemerintahan dan gereja. |   |  |    | Dari analisa diagram 4,5 [Kota lama di Jakarta, Semarang dan Surabaya] 4,19 sebelum benteng dirobohkan ((1870) pusat kota sebagai city hall yang mirip dengan kota lama di Eropa, tetapi pada perkembangannya selanjutnya sejalan dengan runtuhnya kekuasaan koloni Belanda maka benteng dirobohkan & pusat kota bergeser dari pusat pemerintahan menjadi pusat jasa, perkantoran sehingga pusat kota berubah menjadi lahan kota dan sistem pergerakan berubah linier dan dengan pertimbangan kepadatan lalu lintas, sehingga efek-efek artistik kota terabaikan dan masyarakat Kota Lama enggan merawat, sehingga kualitas visual estetik cenderung menurun. |    | Kota Lama di Jawa sistem pergerakan utama adalah linier, pusat kota sebagai lahan kota dan pergerakan kota didasarkan pada konsep kepadatan lalu lintas & tidak pada konsep estetik kota Sehingga masyarakat secara tidak sadar diabaikan dari apresiasi visual estetik Kota Lama yang menyebabkan visual estetik Kota Lama menjadi menurun karena tidak terawat. |    | Ruang-ruang bermakna di dalam kota tidak dapat dirasakan oleh masyarakat umum, sehingga pola-pola ruang yang dihasilkan oleh konfigurasi ruang dan bangunan tidak tersosialisasi ke masyarakat. Masyarakat hanya memandang kota lama hanya sebagai artefak peringatan bangunan tunggal sehingga karakter urban solid & void Kota Lama sangat terancam kepunahannya. |    |

| Teori Ruang Kota  | Aplikasi di Kota Lama Eropa  |                         | Aplikasi di Kota Lama Jakarta  |   | Aplikasi di Kota Lama Semarang                                     |   | Aplikasi di Kota Lama Surabaya   |  | ANALISA | HASIL TEMUAN PENELITIAN  | KESIMPULAN YANG BERMAKNA  |   |
|---|--|-------------------------|--|---|--|---|--|--|---------|--|---|---|
|   | Uraian   | no gbr                  | Uraian   | no gbr  | Uraian   | no gbr  | Uraian   | no gbr   |         |  |   |   |
| 1   | 2  | 3                       | 4  | 5   | 6  | 7   | 8  | 9  | 10      | 11   | 12  | 13  |
| 8 E.N.Bacon:<br>Dalam struktur dasar desain square ada hubungan antara dua square yg berakhir dengan view ke alam bebas(pemandangan sungai) yg alami                              |  | Kota Venice & Todi      | 4,20   | -   | -  | -   | -  | -  | 4,25    | Dengan analisa komparasi maka Type square di kota lama Jakarta adalah Square utama type wide square, the dominated square, the dominated square, the regular dengan hi-rarki ruang yg lebih tinggi sebagai city hall, & square sekunder type deep square, regular, the dominated square dg hirarki ruang lebih rendah. | Kota Lama di Jawa square utama sebagai pusat kota (city hall) dengan type regulan yang didominasi oleh pusat pemerintahan tetapi selanjutnya berkembang sebagai ruang-ruang aktivitas & taman kota dg type the dominated square & the nuclear square. | Kualitas square sebagai pusat kota lama berangsur-angsur menurun terutama kualitas tiga dimensinya, tetapi kualitas dua dimensional masih utuh (struktur tissue nya masih utuh). Hal ini diakibatkan oleh berubahnya fungsi square, tidak ada activity support dan fungsi square yang melekat kepada sejarah kota lama Jakarta masih kual karakter squarenya. |
| 9 Hirarki Square utama adalah sebagai pusat kota yg dekspressikan dengan gereja.  |   | Kota-kota Eropa         | 4,2  | Square utama sebagai city hall.   | diag   | Square utama sebagai city hall.   | diag   | Square utama sebagai city hall.  | 4,8     | Square, regular, the dominated square dg hirarki ruang lebih rendah.   | berkembang sebagai ruang-ruang aktivitas & taman kota dg type the dominated square & the nuclear square.  |   |
| 10 Pul Zueker :<br>type square diklasifikasi kan sbh:<br>a. The closed square<br>b. The nuclear square<br>c. The Dominated square<br>d. Grouped square<br>e. The amorphous square |   | di Kota-kota lama Eropa | 4,21   | Square utama type the dominated square & square sekunder type the dominated square. | 4,23   | Square utama type the nuclear square & square sekunder type the amorphous square. | 4,24   | Square utama type the nuclear square & square sekunder & tierlier type the amorphous square. | 4,25    | Kota Lama Semarang square utama irregular, the nuclear square dg hirarki ruang lebih rendah & kota lama Surabaya square utama type wide square, regular, the nuclear square, hirarki ruang lebih tinggi & square sekunder type irregular, the amorphous square hirarki lebih rendah.                                   | Sedangkan untuk square sekunder berangsur-angsur hilang karakter untuk kegiatan taman kota dan terdesak kegiatan ekonomi, khusus Jakarta hirarki ruang masih tinggi.  |   |
| 11 Camillo Sitte :<br>Type square wide dan deep square<br>Square kota lama umumnya irregular  |   |                         | Square utama type wide square (regular) & square sekunder type deep square (regular) | diag  | Square utama type 4,6 irregular, & square sekunder type irregular. | diag  | Square utama type 4,7 wide square (regular) & square sekunder, tierlier type irregular | diag   | 4,8     | Square, regular, the nuclear square, hirarki ruang lebih tinggi & square sekunder type irregular, the amorphous square hirarki lebih rendah.   |   |   |





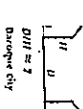







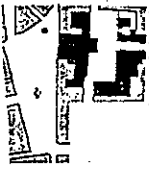

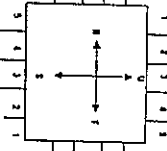
| Teori   | Apikasi di Kota Lama Eropa  | Apikasi di Kota Lama Jakarta  | Apikasi di Kota Lama Semarang   | Apikasi di Kota Lama Surabaya   | ANALISA   |  | HASIL TEMUAN PENELITIAN  | KESIMPULAN YANG BERMAKNA   |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|--|--|--|----|----|----|----|
| 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 12 Paul Zucker :<br>Bangunan yg mendomina si kota lama Eropa adalah gereja dg towernya & pola kota memperlihatkan kepada the Roman Gridiron.<br><br>13 A.B.Gallion:<br>Kota-kota Medavel didominasi gereja & istana raja. Plaza gereja sbg market place & ada hall kota. Bangunan bertantai 2 dg vista informal & jalan di ulamakan utk pejalan kaki<br><br>14 Camillo Sitte :<br>Karakter jalan berliku-liku dengan kontinuitas visual yg dihasilkan dari palatan sudut jalan yg berakhir dg final stop.<br><br>15 E.N.Becon:<br>Kota lama Eropa memperlihatkan symbolic image of the city yg diekspresikan dg puncak menara katedral. | Kota Neendingen<br><br><br> | 4.26 Kota awal benteng didominasi oleh Balai Kota Batavia, gereja, setelah benteng runtuh wujud arsitektur berubah ke bangkias Eropa dengan tower, dome, gevel dan bangunan saling berdempekan.<br>Rata-rata bangunan adalah 2 lantai | 4.27 Kota awal benteng didominasi oleh kantor pemerintahan, gereja, setelah benteng runtuh wujud arsitektur berubah ke bangkias Eropa dengan tower, dome & gevel & bang saling berdempekan.<br>Rata-rata bangunan adalah 2 lantai | 4.30 Kota awal benteng didominasi oleh kantor pemerintahan, gereja, setelah benteng runtuh wujud arsitektur berubah ke bangkias Eropa dengan tower, dome & gevel & bang saling berdempekan.<br>Rata-rata bangunan adalah 2 lantai | 4.33 Dengan analisa komparasi dan historis maka wujud arsitektur pada ketiga kota lama ada persamaan :<br>Kota Benteng: didominasi gereja & pusat pemerintahan.<br>Kota Lama di Jawa khususnya perwujudan dari Urban Design as Political Statement, karena pihak berkuasa saat itu berusaha membangun kota-kota Eropa dengan dominasi bangunan gereja square dan bang. pemerintah untuk kepentingan Belanda.<br>Kualitas wujud arsitektur Kota Lama banyak yang musnah dan terancam terdesak oleh arsitektur modern yang hanya bertumpu pada fungsi ekonomis. | Kota Lama di Jawa khususnya perwujudan dari Urban Design as Political Statement, karena pihak berkuasa saat itu berusaha membangun kota-kota Eropa dengan dominasi bangunan gereja square dan bang. pemerintah untuk kepentingan Belanda.<br>Kualitas wujud arsitektur Kota Lama banyak yang musnah dan terancam terdesak oleh arsitektur modern yang hanya bertumpu pada fungsi ekonomis. | Kota Lama di Jawa merupakan perwujudan dari Urban Design as Political Statement, karena pihak berkuasa saat itu berusaha membangun kota-kota Eropa dengan dominasi bangunan gereja square dan bang. pemerintah untuk kepentingan Belanda.<br>Kualitas wujud arsitektur Kota Lama banyak yang musnah dan terancam terdesak oleh arsitektur modern yang hanya bertumpu pada fungsi ekonomis. | Kota Lama di Jawa merupakan perwujudan dari Urban Design as Political Statement, karena pihak berkuasa saat itu berusaha membangun kota-kota Eropa dengan dominasi bangunan gereja square dan bang. pemerintah untuk kepentingan Belanda.<br>Kualitas wujud arsitektur Kota Lama banyak yang musnah dan terancam terdesak oleh arsitektur modern yang hanya bertumpu pada fungsi ekonomis. |    |    |    |    |

427


| Teori<br>Ruang Kota | Apikasi<br>di Kota Lama<br>Eropa  |  | Apikasi<br>di Kota Lama<br>Jakarta   |   | Apikasi<br>di Kota Lama<br>Semarang  |  | Apikasi<br>di Kota Lama<br>Surabaya  |  | ANALISA   |   | HASIL<br>TEMUAN<br>PENELITIAN | KESIMPULAN<br>YANG<br>BERMAKNA |
|---------------------|---|--|--|---|--|--|--|--|---|---|-------------------------------|--------------------------------|
|                     | Uraian  | no<br>gbr  | Uraian   | no<br>gbr   | Uraian   | no<br>gbr  | Uraian   | no<br>gbr  | 10  | 11  | 12                            | 13                             |
| 1                   | 2   | 3  | 4  | 5   | 6  | 7  | 8  | 9  |   |   |                               |                                |
| 16                  | Transek:<br>Ruang jalan utama linier<br>dipai juga mempunyai<br>keperniklan frame 3 di-<br>mensional, pola 2 dimen-<br>sional & penempatan<br>obyek dg cara jalan disu-<br>sun spt, posif eksletior<br>space yg dipertakya dg.<br>bagai variasi fungsi<br>trafik yg mempunyai ty-<br>pe2 yg berbeda berdan-<br>pingan & dlm fungsi yg<br>mengumpul. | Kota Isfahan, Iran<br>                   | 4.43<br>Type jalan lurus<br>Bangunan saling<br>berdempelan mem-<br>bentuk blok bangun-<br>an yg besar.<br>Garis sempadan ba-<br>ngunan tidak sama<br>(zig-zag/patah)<br>jalan utama D/H-1<br>jalan lingk D/H<1 | 4.47<br>Type jalan lurus<br>Bang. saling berdempelan membentuk blok bang yg besar<br>Garis sempadan ba-<br>ngunan tidak sama<br>(zig-zag/patah)<br>jalan utama D/H-1<br>jalan lingk D/H<1 | 4.47<br>Type jalan berbelok<br>Bang. saling berdempelan membentuk blok bang yg besar<br>Garis sempadan ba-<br>ngunan tidak sama<br>(zig-zag/patah)<br>jalan utama D/H-1<br>jalan lingk D/H<1 | 4.47<br>Type jalan berbelok<br>Bang. saling berdempelan membentuk blok bang yg besar<br>Garis sempadan ba-<br>ngunan tidak sama<br>(zig-zag/patah)<br>jalan utama D/H-1<br>jalan lingk D/H<1 | 4.47<br>Type jalan berbelok<br>Bang. saling berdempelan membentuk blok bang yg besar<br>Garis sempadan ba-<br>ngunan tidak sama<br>(zig-zag/patah)<br>jalan utama D/H-1<br>jalan lingk D/H<1 | 4.47<br>Kualitas konfigurasi ruang & bangunan :<br>A. Secara 2 dimensi :<br>Kota Lama Jakarta :<br>1. Penataan konfigurasi bang. bagus & tk monoton, dg adanya pola jalan yg semuanya lurus.<br>2. Pola jalan sgl jelas dg dibentuk oleh deretan blok bang yg saling berdempelan.<br>3. Hirarki publik & private jelas yg dibentuk oleh garis bang yg jelas.<br>4. Lebar jalan satu jalur sama & tk bervariasi sesuai pola bang zig zag.<br>Kota Lama Semarang & Surabaya :<br>1. Sid 3 sama dg alas<br>4. Lebar jalan bervariasi dlm satu jalur, karena pola jalan menyempit & melebar.<br>5. Konf. bang. GSB td sama | Typologi jalan Kota Lama di Jawa :<br>jalan lurus, jalan berbelok serta penataan blok bangunan yang berserapan dengan pola jalan dengan pola zig-zag atau garis sempadan yg tidak sama dan untuk mencapai kontinuitas visual dengan cara penataan elemen bangunan yg menonjol (tower) pada sudut-sudut jalan / final stop. Tetapi secara tiga dimensi penataan visual bangunan kurang optimal dengan adanya kelingkaran bangunan yg | Pola jalan kota lama mempunyai typologi jalan lurus dan berbelok Untuk mencapai emosi ruang dan efek visual yang bagus maka penataan bangunan pada jalan lurus dibuat zig-zag, begitu juga pada jalan berbelok dengan cara jalan dibuat menyempit dan melebar. Secara dua dimensi kualifikasi struktural jalan sangat baik, tetapi secara tiga dimensi visual deretan bangunan kualitas visualnya jauh berbeda kua- |                               |                                |
| 17                  | Ruang jalan ditugaskan dg dinding bang pinggir jalan. Jalan lurus yg baik adalah yg direncanakan dg proporsi antara tinggi bangunan sama dg lebar jalan & panjang jalan ada lah beberapa kali lebar jalan.  | Rossi Prospekt, Leningrad USSR<br>        | 4.44<br>  |   |   |   |   |   |   |   |                               |                                |
| 18                  | Type jalan lurus dan berbelok.  | Visby, Sweden & Rossi Prospekt L USSR<br> | 4.45<br>  |   |   |   |   |   |   |   |                               |                                |

428




| Teori<br>Ruang Kota | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Eropa  |   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Jakarta  |  | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Semarang  |   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Surabaya |   | ANALISA  | HASIL<br>TEMUAN<br>PENELITIAN   | KESIMPULAN<br>YANG<br>BERMAKNA |    |
|---------------------|--|---|--|--|---|---|--------------------------------------|---|--|---|--------------------------------|----|
|                     | Uraian   | no<br>gbr   | Uraian   | no<br>gbr  | Uraian  | no<br>gbr   | Uraian                               | no<br>gbr   |  |   |                                |    |
| 1                   | 2  | 3   | 4  | 5  | 6   | 7   | 8                                    | 9   | 10   | 11  | 12                             | 13 |
| 19                  | Unluk memberi kesan penyatuan ruang jalan atau mempertegas bentuk space jalan maka dibuatlah hubungan antar bang. dengan dinding pagar dan sabuk horisontal yg dpt membedakan lantai satu & dua. | Stinda Nuova, Gc-<br>noa.<br>   | 4.46<br>       |  |  | Scr.3 dimensional :<br>Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya :<br>baya :<br>1. Ruang jalan tdk disusun sbg positiif eksterior space.<br>2. Ruang jln ditegaskan dg dinding bang kan dg dinding bang ttp scr visual linggi bang & elemen tdk teratur<br>3. Lebar bang & lingkungan bang serta panjg jln ratio tidak teratur.<br>4. Hib anlar bang, di legaskan dg dinding penghubung bang.<br>5. Pd posisi tertentu ada usaha unt me mpaikan bang sebagai final stop. |                                      | tidak teratur serta masing-masing bangunan memperlihatkan kom-petisi ingin menampilkan wujud arsitektur Eropa | Ilasnya dg kota-kota Eropa terutama estetik town-scape nya.<br>Hubungan bangunan dengan bangunan dengan pemaknaan dinding bangunan untuk mencapai kontinuitas visual | Suatu artefak (urban heritage) apa bila bukan merupakan cikal bakal kebudayaan kita, mk ada kecenderungan mengalami kehancuran, hal ini terbukti di Kota Lama dimana struktur ini kota lama sudah banyak yg berubah sejalan dg perjalanan sejarahnya. |                                |    |
| 20                  | Asihiana, Y :<br>ciri2 kota renaissance<br>ratio D/H ~1, kota Medieval D/H ~0,5 & kota Baroque D/H ~2.   | Kota-kota Eropa<br><br>D/H ~ 1<br>Renaissance city<br><br>D/H ~ 0.5<br>Medieval city<br> | diag<br>4.1<br> |   |    |   |                                      |   |  |   |                                |    |


| Teori<br>Ruang Kota   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Eropa   |           | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Jakarta   |           | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Semarang  |           | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Surabaya  |           | ANALISA   |      | HASIL<br>TEMUAN<br>PENELITIAN   | KESIMPULAN<br>YANG<br>BERMAKNA  |   |
|---|---|-----------|---|-----------|---|-----------|---|-----------|---|------|---|---|---|
|   | Uraian  | no<br>gbr | Uraian  | no<br>gbr | Uraian  | no<br>gbr | Uraian  | no<br>gbr |   |      |   |   |   |
| 1   | 2   | 3         | 4   | 5         | 6   | 7         | 8   | 9         | 10  | 11   | 12  | 13  |   |
| 21 Paul Zucker:<br>Jalan kota lama adalah<br>irreguler dg bentuk kecil,<br>sudut-sudut tajam & di<br>akhiri final stop.   |  | 4.52      | a. Sudut bang. rata2<br>siku tip ada yg dibu-<br>at 45 derajat<br>b. Sumbu jln tdk pa-<br>tah.<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan ka-<br>rena pola jln lurus   | 4.53      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54 | Kualitas konfigurasi ruang<br>& bang. pd pertemuan jln.<br>A. Secara 2dimensional:<br>1. Kota Lama Jakarta<br>a. Konfigurasi pd sudut<br>jalan ada yg siku, bulat, 45<br>derajat & zig zag.<br>b. Pola peragaan jln jelas<br>c. Pola sudut sale dite-<br>rapkan & peragaan guna<br>menghasilkan final stop<br>d. Pertemuan jln lebarnya<br>bervariasi anl lajur jln yg<br>satu dg yg lain<br>e. Sumbu jln bertemu pd<br>satu titik di tengah periga-<br>an.<br>Kota Lama Semarang sa-<br>ma dg Surabaya :<br>a. Penataan konfigurasi<br>bang. dibuat palat akbat<br>pertemuan jln yg tek siku<br>b. Pola peragaan jelas yg<br>dibentuk oleh bog bang.<br>yg memenuhi ( private<br>tissue)<br>c. Sudut pertemuan jln | Typologi konfigu-<br>rasi ruang & ba-<br>ngunan pd per-<br>temuan jalan ada-<br>lah siku, lancip,<br>tumpul dan palat.<br>Penerapan final<br>stop dan sumbu<br>pada konfigurasi<br>ruang & bangun-<br>an pada pertemu-<br>an jalan. | Typologi konfigu-<br>rasi ruang & ba-<br>ngunan pada per-<br>temuan jalan de-<br>ngan cara palat-<br>palat, siku, lancip<br>& tumpul dengan<br>tujuan untuk men-<br>capai efek-efek<br>visual serta un-<br>tuk mencapai<br>emosi ruang ma-<br>ka ruang jalan<br>dibuat menyem-<br>pai dan melebar<br>dengan berakhir-<br>nya berakhir<br>dg final stop beru-<br>pa bangunan to-<br>wer serta garis<br>sempadan bang.<br>yang bertelan-<br>gan. Kenyamanan un-<br>tuk menikmati<br>estetik visual fi-<br>nal tidak ada pe-<br>desitan. |
| 22 Camillo Sitte:<br>Jalan kota Medieval kon-<br>tinuitas karakter jln berliku<br>liku untuk memperkuat efek<br>pandangan perspektif yg<br>didikannya memberikan<br>efek visual pd aspek ba-<br>nu pd belokan jalan (seri-<br>al vision) & bang. pojok<br>jalan sbg final stop. |    | 4.53      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54 | Kualitas konfigurasi ruang<br>& bang. pd pertemuan jln.<br>A. Secara 2dimensional:<br>1. Kota Lama Jakarta<br>a. Konfigurasi pd sudut<br>jalan ada yg siku, bulat, 45<br>derajat & zig zag.<br>b. Pola peragaan jln jelas<br>c. Pola sudut sale dite-<br>rapkan & peragaan guna<br>menghasilkan final stop<br>d. Pertemuan jln lebarnya<br>bervariasi anl lajur jln yg<br>satu dg yg lain<br>e. Sumbu jln bertemu pd<br>satu titik di tengah periga-<br>an.<br>Kota Lama Semarang sa-<br>ma dg Surabaya :<br>a. Penataan konfigurasi<br>bang. dibuat palat akbat<br>pertemuan jln yg tek siku<br>b. Pola peragaan jelas yg<br>dibentuk oleh bog bang.<br>yg memenuhi ( private<br>tissue)<br>c. Sudut pertemuan jln | Typologi konfigu-<br>rasi ruang & ba-<br>ngunan pd per-<br>temuan jalan ada-<br>lah siku, lancip,<br>tumpul dan palat.<br>Penerapan final<br>stop dan sumbu<br>pada konfigurasi<br>ruang & bangun-<br>an pada pertemu-<br>an jalan. | Typologi konfigu-<br>rasi ruang & ba-<br>ngunan pada per-<br>temuan jalan de-<br>ngan cara palat-<br>palat, siku, lancip<br>& tumpul dengan<br>tujuan untuk men-<br>capai efek-efek<br>visual serta un-<br>tuk mencapai<br>emosi ruang ma-<br>ka ruang jalan<br>dibuat menyem-<br>pai dan melebar<br>dengan berakhir-<br>nya berakhir<br>dg final stop beru-<br>pa bangunan to-<br>wer serta garis<br>sempadan bang.<br>yang bertelan-<br>gan. Kenyamanan un-<br>tuk menikmati<br>estetik visual fi-<br>nal tidak ada pe-<br>desitan. |
| 23 Gunawan Cahyono:<br>Penempatan pintu di le-<br>ngah pd pekarangan (sun-<br>duk sale) adalah beraki-<br>bal fatal.  |    | 4.11      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.53      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54      | a. Sudut bang. rata2<br>lancip & tumpul<br>b. Sumbu jln palat2<br>c. Bang. ujung jln sbg<br>final stop<br>d. Pola konfigurasi<br>bang. diakibatkan<br>oleh pola jln yg ber-<br>belok, melebar & me-<br>nyempit. | 4.54 | Kualitas konfigurasi ruang<br>& bang. pd pertemuan jln.<br>A. Secara 2dimensional:<br>1. Kota Lama Jakarta<br>a. Konfigurasi pd sudut<br>jalan ada yg siku, bulat, 45<br>derajat & zig zag.<br>b. Pola peragaan jln jelas<br>c. Pola sudut sale dite-<br>rapkan & peragaan guna<br>menghasilkan final stop<br>d. Pertemuan jln lebarnya<br>bervariasi anl lajur jln yg<br>satu dg yg lain<br>e. Sumbu jln bertemu pd<br>satu titik di tengah periga-<br>an.<br>Kota Lama Semarang sa-<br>ma dg Surabaya :<br>a. Penataan konfigurasi<br>bang. dibuat palat akbat<br>pertemuan jln yg tek siku<br>b. Pola peragaan jelas yg<br>dibentuk oleh bog bang.<br>yg memenuhi ( private<br>tissue)<br>c. Sudut pertemuan jln | Typologi konfigu-<br>rasi ruang & ba-<br>ngunan pd per-<br>temuan jalan ada-<br>lah siku, lancip,<br>tumpul dan palat.<br>Penerapan final<br>stop dan sumbu<br>pada konfigurasi<br>ruang & bangun-<br>an pada pertemu-<br>an jalan. | Typologi konfigu-<br>rasi ruang & ba-<br>ngunan pada per-<br>temuan jalan de-<br>ngan cara palat-<br>palat, siku, lancip<br>& tumpul dengan<br>tujuan untuk men-<br>capai efek-efek<br>visual serta un-<br>tuk mencapai<br>emosi ruang ma-<br>ka ruang jalan<br>dibuat menyem-<br>pai dan melebar<br>dengan berakhir-<br>nya berakhir<br>dg final stop beru-<br>pa bangunan to-<br>wer serta garis<br>sempadan bang.<br>yang bertelan-<br>gan. Kenyamanan un-<br>tuk menikmati<br>estetik visual fi-<br>nal tidak ada pe-<br>desitan. |

[illegible]

| Teori<br>Ruang Kota   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Eropa   |  | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Jakarta  |   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Semarang  |   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Surabaya   |           | ANALISA | HASIL<br>TEMUAN<br>PENELITIAN | KESIMPULAN<br>YANG<br>BERMAKNA |    |
|---|---|--|--|---|---|---|--|-----------|---------|-------------------------------|--------------------------------|----|
|   | Uraian  | no<br>gbr  | Uraian   | no<br>gbr   | Uraian  | no<br>gbr   | Uraian   | no<br>gbr |         |                               |                                |    |
| 1   | 2   | 3  | 4  | 5   | 6   | 7   | 8  | 9         | 10      | 11                            | 12                             | 13 |
| 24 Camillo Sitte:<br>a. Square era Medieval<br>& Renaissance sgt vital<br>untuk kehidupan masyarakat<br>kai & ada hub ant square<br>monumen & bang publik.<br>b. Pusat square dpt ditun-<br>jukkan oleh monumen, fo-<br>unlain & gereja.<br>c. Lay out gereja ada yg<br>menempel & free standing<br>d. Enclose dibentuk dg ca-<br>ra square dirancang sbg<br>final shapng & juga dg ca-<br>ra mengembangkan jln pd<br>sudut2 square dg mem-<br>perhatikan efek vista dg<br>membuat palanan sdh jln. |  | 4.59<br>a. Sudut bangunan<br>pd ujung jln square<br>adalah siku<br>b. Square didominasi<br>oleh bang Balai Kota<br>Balavia & square la-<br>innya oleh Stasiun<br>Kota<br>c. Masing2 bang yg<br>mendominasi squa-<br>re membentuk sum-<br>bu thdp square<br>d. Pusat square =ba-<br>ngunan air segi 8 | 4.60<br>a. Sudut bang pd u-<br>jung jln square pa-<br>lah-palah.<br>4.64<br>b. Square dibentuk<br>oleh deretan bang<br>dg kelengkapan yg sa-<br>ma & bang gereja<br>free standing<br>c. Bang gereja sbg<br>landmark<br>d. Pusat square ada-<br>lah plaza kecil dg<br>tempat duduk.<br>e. Square berubah<br>taman kota & unt.<br>traffik. | 4.60<br>a. Sudut bang pd u-<br>jung jln square pa-<br>lah-palah.<br>4.62<br>b. Square dibentuk<br>oleh deretan bang<br>dg kelengkapan yg sa-<br>ma.<br>c. Salah satu square<br>dibatasi sungai<br>d. Pusat square beru-<br>pa tugu peringatan<br>Merah & ada yg be-<br>rubah unt pompa<br>bensin. | 4.60<br>Kualitas Konfigurasi ruang<br>Bang pd square<br>A. Secara 2dimensional:<br>1. Kota Lama Jakarta<br>a. Penataan konfigurasi<br>bang bagus membentuk<br>sumbu dg adanya pola<br>jalan lurus<br>b. Pola jln jelas yg diben-<br>tuh oleh deretan blok ba-<br>ngunan yg saling berdem-<br>petan.<br>c. Hirarki publik & private<br>jelas yg dibentuk oleh grs<br>blok bang. yg jelas<br>d. Lebar jln satu jalur sa-<br>ma & tdk bervariasi sbg<br>terpentik pola jln lurus | Secara dua di-<br>mensional karak-<br>ter square diben-<br>tuh oleh bangun-<br>an yg mengelli-<br>ngi dengan pusat<br>squarenya dan<br>dengan penerap-<br>an ujung jalan<br>square yang pa-<br>lah-palah untuk<br>mencapai efek<br>visual yg bagus<br>Secara tiga di-<br>mensional karak-<br>ter square kuafi-<br>kasnya menurun<br>karena lungsi | Square di kota<br>lama cenderung<br>menurun kualitas<br>nya secara tiga<br>dimensional, tela-<br>pi secara dua di-<br>mensional karak-<br>ter square masih<br>kual.<br>Tidak adanya pe-<br>nerapan super<br>human scale pa-<br>da bangunan squ-<br>are sehingga se-<br>cara dua dimen-<br>sional karakter<br>sama dengan<br>square kota lama |           |         |                               |                                |    |

432

| Teori   |   | Apikasi di Kota Lama Eropa |        | Apikasi di Kota Lama Jakarta |        | Apikasi di Kota Lama Semarang |        | Apikasi di Kota Lama Surabaya |   | ANALISA  |  | HASIL TEMUAN PENELITIAN |  | KESIMPULAN YANG BERMAKNA |  |
|---|---|----------------------------|--------|------------------------------|--------|-------------------------------|--------|-------------------------------|---|--|--|-------------------------|--|--------------------------|--|
| 1   | 2   | 3                          | 4      | 5                            | 6      | 7                             | 8      | 9                             | 10  | 11   | 12   | 13                      |  |                          |  |
| e. Beruk square unt hall kota biasanya memakai type wide square & gereja .type deep square  |  | no gbr                     | Uraian | no gbr                       | Uraian | no gbr                        | Uraian | no gbr                        | e Square utama type wide square & square se kunder type deep square (Bank Bumi Daya) & wide square (Sasin Kota)   | si square yg berubah menjadi taman kota, serta bidang-bidang batas square yg keluar oleh talan   | Eropa telapi secara tiga dimensi nal jauh berbeda. Kepadatan lain sekitar square serta talan lan sekap yg menuhni bdr batas square sgt mempengaruhi karakter square. |                         |  |                          |  |
| 25 EN.Bacon:<br>a. Kelengkapan lanai square lebih rendah d/p bang pu blik & selalu menyatu dg kehidupan masyarakat.<br>Um memcapi hubungan desain elemen dibutuhkan recession planes, penetration in depth, meeting the sky ang the ground, ascent and descent<br>b. Ada hub. 2 square yg berakhir dg view. |    | no gbr                     | Uraian | no gbr                       | Uraian | no gbr                        | Uraian | no gbr                        | e. Square utama type wide square & square se kunder type deep square (Bank Bumi Daya) & wide square (Sasin Kota)<br>2 Kota Lama Semarang<br>a. Penataan konfigurasi bang bervariasi & berdekatan membentuk square irregular.<br>b. Pola jalan sangat jelas yg dibentuk oleh blok bangunan yg saling berdekatan.<br>c. Hirarki publik & private jelas yg dibentuk oleh garis bang yg jelas<br>d. lebar jalan bervariasi dim 1 jalur km pola jalan melebar & menyempit<br>e. Konfigurasi bang. dg GSB yg bervariasi dim 1 jalur jalan.<br>f. Ujung2 lin square berbentuk patokan.<br>g. Blok bang gereja free standing sbg landmark | si square yg berubah menjadi taman kota, serta bidang-bidang batas square yg keluar oleh talan<br>tansekap serta tidak adanya focal point pada square yang optimal atau tidak adanya super human scale pada bangunan sekeliling square.<br>Type square di Kota Lama cenderung ke type square regular dan the dominated square serta cenderung mengarah ke negative void dan trafik jalan di sekitar square sangat padat. | Eropa telapi secara tiga dimensi nal jauh berbeda. Kepadatan lain sekitar square serta talan lan sekap yg menuhni bdr batas square sgt mempengaruhi karakter square. |                         |  |                          |  |
| 26 Tranck:<br>3. komponen yg menentukan keberhasilan hard urban space kerangka 3dimensional, pola 2dimensi onal & penempatan obyek  |    | no gbr                     | Uraian | no gbr                       | Uraian | no gbr                        | Uraian | no gbr                        | e. Square utama type wide square & square se kunder type deep square (Bank Bumi Daya) & wide square (Sasin Kota)<br>2 Kota Lama Semarang<br>a. Penataan konfigurasi bang bervariasi & berdekatan membentuk square irregular.<br>b. Pola jalan sangat jelas yg dibentuk oleh blok bangunan yg saling berdekatan.<br>c. Hirarki publik & private jelas yg dibentuk oleh garis bang yg jelas<br>d. lebar jalan bervariasi dim 1 jalur km pola jalan melebar & menyempit<br>e. Konfigurasi bang. dg GSB yg bervariasi dim 1 jalur jalan.<br>f. Ujung2 lin square berbentuk patokan.<br>g. Blok bang gereja free standing sbg landmark | si square yg berubah menjadi taman kota, serta bidang-bidang batas square yg keluar oleh talan<br>tansekap serta tidak adanya focal point pada square yang optimal atau tidak adanya super human scale pada bangunan sekeliling square.<br>Type square di Kota Lama cenderung ke type square regular dan the dominated square serta cenderung mengarah ke negative void dan trafik jalan di sekitar square sangat padat. | Eropa telapi secara tiga dimensi nal jauh berbeda. Kepadatan lain sekitar square serta talan lan sekap yg menuhni bdr batas square sgt mempengaruhi karakter square. |                         |  |                          |  |

| 433   |  |   |        |                              |        |                               |        |                               |        |  |                         |  |  |  |
|-------|--|---|--------|------------------------------|--------|-------------------------------|--------|-------------------------------|--------|--|-------------------------|--|--|--|
| Teori | Ruang Kota   | Apikasi di Kota Lama Eropa  |        | Apikasi di Kota Lama Jakarta |        | Apikasi di Kota Lama Semarang |        | Apikasi di Kota Lama Surabaya |        | ANALISA  | HASIL TEMUAN PENELITIAN | KESIMPULAN YANG BERMAKNA   |  |  |
|       |  | Uraian  | no gbr | Uraian                       | no gbr | Uraian                        | no gbr | Uraian                        | no gbr |  |                         |  |  |  |
| 1     | 2  | 3   | 4      | 5                            | 6      | 7                             | 8      | 9                             | 10     | 11   | 12                      | 13   |  |  |
| 27    | Paul D Spreitegen.<br>Kualitas enclosure ditentukan oleh perbandingan D/H= 1/1 (full enclosure)<br>D/H= 1/2 (threshold enclosure), D/H= 1/3 (minimum enclosure), D/H= 1/4 (loss enclosure) |  |        |                              |        |                               |        |                               |        | h. Psi square ditunjukkan dg penataan plaza taman<br>i. Square yg lain lbh kecil & pusat tdk jelas<br>3. Kota Lama Surabaya:<br>a. Pola konfigurasi bang membentuk square reguler & salah satu sisi membentang ke sungai<br>b, c, d, e, f, sama<br>g. Pusat square adalah tunggahan Merah<br>h. Fungsi square untuk publik dibatasi pagar taman<br>i. Square type wide square yg didominasi bang. Grogir Jembatan Merah.<br>j. Square yg lebih kecil pusat square tdk jelas unt jalur hijau & pompa bensin.<br>B. Secara 3 dimensional:<br>1. Kota Lama Jakarta:<br>a. Hubungan antar bentuk bentuk bang sekeliling square sgt akrab (decent petan) & tampilan bervariasi. |                         | Kualitas konfigurasi ruang dan bangunan pada square di Kota Lama Jakarta secara dua dimensional dan tiga dimensi oral lebih bagus dari pada Kota Lama Semarang & Surabaya.<br>Kecenderungan semua square di Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya adalah bahwa kepadatan lalu lintas di sekitar square adalah tinggi, sehingga mengganggu kenyamanan visual es teik square. |  | Ruang-ruang bermakna di dlm kota tdk dpt dirasakan oleh masyarakat umum, shg pola2 ruang yg dihasilkan oleh konfigurasi ruang & bang tdk tersosialisasi ke masyarakat, & masyarakat hanya memandang kota lama sbg artefak peninggalan bang tunggal, shg karakter urban solid & void kota lama sgt terancam kepunahannya. |

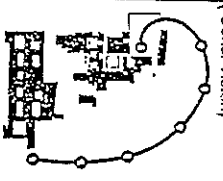




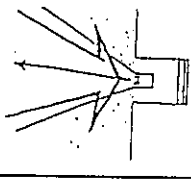
[illegible]







| Teori Ruang Kota   | Aplikasi di Kota Lama Eropa                |  | Aplikasi di Kota Lama Jakarta      |   | Aplikasi di Kota Lama Semarang                                   |   | Aplikasi di Kota Lama Surabaya   |  | ANALISA | HASIL TEMUAN PENELITIAN | KESIMPULAN YANG BERMAKNA |    |
|--|--|--|------------------------------------|---|--|---|--|--|---------|-------------------------|--------------------------|----|
|  | Uraian                                     | no gbr   | Uraian                             | no gbr  | Uraian   | no gbr  | Uraian   | no gbr   |         |                         |                          |    |
| 1  | 2  | 3  | 4                                  | 5   | 6  | 7   | 8  | 9  | 10      | 11                      | 12                       | 13 |
| 28 Gordon Cullen : Ruang yg menghasilkan reaksi emosional , jika kita harus memahami 3 cara yg menyebabkan peristiwa itu yaitu memperhatikan kepada optik, place & isi | Plan of Westminster London (Serial Vision) |  | 4.71 Jalan menuju Taman Fatahillah | 4.74 Jalan menuju gereja Blenduk dari Pecinan | 4.75 jalan menuju ke Jembatan Merah dari Pecinan (Timur)         | 4.76 Dengan analisa komparasi maka dapat mencari lokasi 2 yg potensial untuk serial vision, place & content di ketiga lokasi kota lama. | Ada penerapan teori-teori Gordon Cullen mengenai emosi ruang di kota lama tetapi penerapannya tidak optimal dan banyak yang rusak karena perkembangan kepentingan ekonomi serta tidak ter sosialisasinya estetika visual | Penerapan efek untuk mencapai emosi yang tidak optimal dan cenderung menurun kualitasnya karena perkembangan fungsi ekonomi serta tidak ter sosialisasinya estetika visual |         |                         |                          |    |
|  | Square di Kota Belanda (Place)             | 4.72 Square Taman Fatahillah (Balai Kota Batavia)                                  | 4.77                               |   | 4.83 Jalan Rajawali  | 4.86  |  |  |         |                         |                          |    |
|  | Possession in movement Incident            | 2.34 Jalan kali Besar  | 4.78                               |   | 4.87 Integrasi bangunan Grogis Jembatan Merah & bang PT Panca N. | 4.83  |  |  |         |                         |                          |    |
|  | Content(isi) Fofis                         | 2.47   |                                    |   |  |   |  |  |         |                         |                          |    |
|  | Inticacy                                   | 2.46   |                                    |   |  |   |  |  |         |                         |                          |    |

| Teori<br>Ruang Kota   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Eropa  |           | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Jakarta                                    |   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Semarang  |   | Aplikasi<br>di Kota Lama<br>Surabaya  |  | ANALISA  | HASIL<br>TEMUAN<br>PENELITIAN | KESIMPULAN<br>YANG<br>BERMAKNA |    |
|---|--|-----------|--|---|---|---|---|--|--|-------------------------------|--------------------------------|----|
|   | Uraian   | no<br>gbr | Uraian   | no<br>gbr                                       | Uraian  | no<br>gbr   | Uraian  | no<br>gbr  |  |                               |                                |    |
| 1   | 2  | 3         | 4  | 5   | 6   | 7   | 8   | 9  | 10   | 11                            | 12                             | 13 |
| 29 E.N.Bacon:<br>Link 3 menara di kota Cu<br>lombong antara menara<br>pintu gerebang gereja &<br>market square.               |  | 4.88      | link menara antara<br>menara Balai Kota<br>Batavia, Gereja &<br>Kastel | 4.91<br>4.92 & empat pintu ger-<br>bang benteng | link antara gereja  | 4.95<br>jalan menuju ke Jem-<br>batan Merah dari<br>Pecinan (Timur) | 4.76  | Dengan melihat kembali<br>peta-peta benteng berda-<br>sarakan fakta sejarah yg<br>ada di foto, maka ada in-<br>dikasi hubungan menara<br>Balai Kota Batavia, Gere-<br>ja & Kastel. | Pada perkemba-<br>ngan sekarang<br>kekuatan termi-<br>nus yang dimiliki<br>oleh masing-ma-<br>sing lokasi cende-<br>rung menurun<br>oleh desakan ke<br>pentingan fungsi<br>fungsi ekonomi. |                               |                                |    |
| 30 Trancik :<br>Hard urban space yang<br>berhasil secara 3 dimen-<br>sional 2 dimensional &<br>penempatan obyek               |   | 4.89      | Square Taman Fa-<br>lahilah (Balai Kota<br>Batavia)                    | 4.90  |   |   |   |  |  |                               |                                |    |
| 31 J.O. Simond:<br>Terminus adalah sbg<br>pembangkit pergerakan<br>sumbu, kekuatan sumbu<br>membutuhkan kekuatan<br>terminus. |   | 4.12      | Jalan dari Pecinan<br>menuju ke Gereja<br>Blenduk                      | 4.97  | Jalan dari Pecinan<br>menuju ke ujung<br>Jembatan Merah<br>(Kantor Residen) | 4.  | Kekuatan terminus pada<br>masing-masing lokasi<br>kota lama kurang, karena<br>posisi yg tdk simetri, dan<br>visual terlihat oleh ba-<br>ngunan & pepohonan. |  |  |                               |                                |    |

#### 4.2.9. Hasil Temuan Penelitian.

Dari hasil analisis kualitatif berupa analisa komparasi dan historis untuk data-data sekunder dan analisis pola skematik dan pola tiga dimensi untuk data-data primer di ke tiga Kota Lama , pengujian emosi ruang terhadap pengamat serta tetap memperhatikan tujuan penelitian maka dapat dapat dirangkum suatu hasil temuan penelitian adalah sebagai berikut :

##### A. Bertitik tolak kepada tujuan pertama penelitian tentang typologi perbedaan konsep arsitektur kota yang membentuk *visual townscape* kota lama di Jawa ,meliputi :

- Kota Lama di Jawa direncanakan hampir mirip kota-kota benteng di Eropa, dengan konsep untuk pertahanan keamanan kota pada saat itu. Untuk Kota Lama Jakarta ada pengaruh teori kota ideal pelabuhan ( *Ideal port city plan*) dari *Simon Stevin* pada era *Renaissance* ,tetapi dapat juga dikatakan sebagai *the city as diagram* ( *Spiro Kostof*), sedangkan untuk Kota Lama Semarang dan Kota Lama Surabaya ada pengaruh kota benteng dengan pola organik ( *organic patterns* ) yang direncanakan ( *planned cities*) ,tetapi pada perkembangan setelah benteng dibongkar Kota Lama Surabaya berkembang menjadi kota tidak terencana atau tidak terstruktur ( *unplanned cities*) .
- Kota Lama Jakarta pola ruang kotanya berbentuk grid dan di Kota Lama Semarang dan Surabaya berbentuk grid organik.
- Pola kota terdiri dari urban solid dan urban void dan yang paling sempurna adalah di Kota Lama Semarang.
- Secara dua dimensional ( *figure-ground*) Kota lama di Jawa membentuk struktur *urban block* dan *inner block void* grid dan modifikasinya yang membentuk distrik yang khas . Dan secara tiga dimensional distrik Kota Lama diekspresikan dengan elemen bangunan tower ,gevel,dormer dan bangunan yang saling berdempetan. Batas distrik ( *edge* ) Kota Lama yang masih jelas adalah di Kota Lama Semarang,sementara di Kota Lama Jakarta dan Surabaya batas Kota Lama ( *edge* ) kabur karena *visual esthetic* Kota Lama sudah banyak yang berubah.
- Kota Lama di Jawa saat ini sistim pergerakan utama adalah linier ( *negative exterior space*),pusat kota sebagai taman kota dan pergerakan kota didasarkan pada konsep kepadatan lalu lintas dan tidak pada konsep estetika kota, sehingga masyarakat secara tidak sadar

dijauhkan dari apresiasi mengenai *visual esthetic* Kota Lama yang menyebabkan *visual esthetic* Kota Lama menjadi menurun karena tidak terawat dan menjadi artefak yang tidak berharga.

- Kota Lama di Jawa square utama sebagai pusat kota (city hall) dengan type regular yang didominasi oleh pusat pemerintahan tetapi selanjutnya berkembang sebagai ruang-ruang aktivitas dan taman kota dengan type the dominated square dan the nuclear square. Sedangkan untu square sekunder berangsur-angsur hilang karakternya untuk kegiatan taman kota dan terdesak kegiatan ekonomi serta cenderung menuju ke type the amorphous square, khusus untuk square Kota Lama Jakarta hirarki ruang masih tinggi sebagai pusat kota sedangkan di Kota Lama Semarang dan Surabaya hirarki ruang turun menjadi sub pusat kota.
- Kota Lama di Jawa khususnya yang bekas benteng perwujudan arsitekturnya hampir mirip di kota-kota Eropa dengan didominasi bangunan Gereja, square dan bangunan pemerintah untuk kepentingan penguasa saat itu. Kualitas wujud arsitektur Kota Lama banyak yang musnah dan terancam terdesak oleh arsitektur modern yang hanya bertumpu pada fungsi ekonomi.
- Typologi jalan Kota Lama di Jawa adalah jalan lurus dan berbelok.
- Secara dua dimensional Typologi penataan blok bangunan yang besar sepanjang jalan dengan pola zigzag atau garis sempadan yang tidak sama dan untuk mencapai kontinuitas visual dengan cara pemakaian elemen bangunan yang menonjol (*tower*) pada sudut-sudut jalan (*final stop*), tetapi secara tiga dimensional penataan visual bangunan kurang optimal dengan adanya ketinggian bangunan yang kurang teratur, elemen dekorasi bangunan banyak yang musnah, garis-garis horisontal antar bangunan yang kurang teratur ketinggiannya serta masing-masing bangunan memperlihatkan kompetisi ingin menampilkan wujud arsitektur Eropa.
- Typologi konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan adalah siku, lancip, tumpul dan patah-patah .
- Penerapan teori estetika berupa final stop dan sumbu pada konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan.
- Secara dua dimensional karakter square dibentuk oleh bangunan yang mengelilingi dengan pusat squarenya dan penerapan ujung jalan square yang patah-patah untuk mencapai efek visual yang bagus.
- Type square Kota Lama di Jawa cenderung ke type square regular dan the dominated square.



- Penerapan teori Gordon Cullen mengenai emosi ruang di kota lama tetapi penerapannya tidak optimal dan banyak yang rusak karena desakan kepentingan ekonomi serta tidak tersosialisasinya efek – efek estetika visual townscape pada masyarakat. Misalnya kurangnya kekuatan terminus pada sebuah artefak yang mempunyai sumbu.
- Kualitas konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan secara dua dimensional yang paling bagus adalah di Kota Lama Semarang ,dari pada di Kota Lama Jakarta dan Surabaya. Tetapi secara tiga dimensional di ketiga kota ini kualitas konfigurasnya cenderung menurun karena musnahnya elemen-elemen bangunan pembentuk final stop karena pembongkaran atau karena terganggu oleh elemen-elemen kota yang kepentingan fungsi ekonomi seperti papan nama iklan , petunjuk jalan dan lain-lain serta perubahan garis sempadan bangunan .

**B. Bertitik tolak pada tujuan penelitian yang ke dua adalah kualitas konfigrasi ruang dan bangunan,adalah sebagai berikut :**

- Kualitas Konfigurasi ruang dan bangunan pada ruang jalan secara tiga dimensional penataan visual bangunan kurang optimal dengan adanya ketinggian bangunan yang kurang teratur serta masing-masing bangunan memperlihatkan kompetisi ingin menampilkan wujud arsitektur Eropa.
- Kualitas konfigurasi ruang dan bangunan pada square karakternya menurun karena fungsi square yang berubah menjadi taman kota ,serta bidang-bidang batas square yang kabur oleh tatanan lansekap serta tidak adanya focal point pada square yang optimal atau tidak adanya *super human scale* pada bangunan sekeliling square dan space square cenderung mengarah ke *negative exterior space (negative void)* dan traffik jalan di sekitar square sangat padat sehingga mengganggu kenyamanan untuk menikmati *esthetic townscape* sekeliling square.
- Kualitas konfigurasi ruang dan bangunan pada square di Kota Lama Jakarta secara dua dimensional dan tiga dimensional lebih bagus dari pada Kota Lama Semarang dan Surabaya. Kecenderungan semua square di Kota Lama Jakarta ,Semarang dan Surabaya adalah bahwa kepadatan lalu lintas di sekitar square adalah tinggi ,sehingga mengganggu kontinuitas visual estetik square.
- Hirarki ruang square pada Kota Lama Semarang dan Surabaya menurun dari pusat kota menjadi sub pusat kota,tetapi di Kota Lama Jakarta hirarki ruang square masih sebagai pusat kota.

- Kualitas bidang square Kota Lama Jakarta lebih kuat dari pada Kota Lama Surabaya dan Semarang .
- Fungsi place pada square Kota Lama Jakarta lebih terbentuk dari pada square Kota Lama Semarang dan Surabaya.
- Desain square Kota Lama Jakarta lebih berhasil dari pada square Kota Lama Semarang dan Surabaya ,karena dapat menarik aktivitas publik.
- Kualitas konfigurasi ruang dan bangunan pada square sekunder di Kota Lama Semarang dan Surabaya cenderung menuju ke type square *Amorphous*.
- Pada perkembangan sekarang kekuatan terminus yang dimiliki oleh masing-masing lokasi cenderung menurun oleh desakan kepentingan fungsi ekonomi.

**C. Bertitik tolak pada tujuan penelitian yang ke tiga yaitu mengenai indikasi teori lokal Jawa,maka dapat disimpulkan sebagai berikut :**

- Struktur jalan Kota Lama di Jawa khususnya di kota-kota bekas Benteng di kota-kota Pelabuhan (Pantura) ada indikasi pengaruh teori lokal Jawa yaitu mempunyai aksis mata angin.

Secara umum dari ke tiga Kota Lama ini yang masih utuh secara *urban block old city* adalah Kota Lama Semarang, tetapi square yang paling berhasil dalam integrasi tiga teori urban design ( *figure-ground*, *place* dan *linkage* ) adalah square Kota Lama Jakarta.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Kesimpulan.

Dari hasil temuan penelitian terhadap studi konfigurasi ruang dan bangunan kawasan Kota Lama Jakarta, Semarang dan Surabaya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Teori-teori Ruang Kota Eropa diterapkan oleh para penguasa VOC/Belanda di Jawa khususnya kota-kota benteng untuk kepentingan keamanan dan simbolisme kekuasaan yang menurut penguasa saat itu secara empiris telah berhasil dilaksanakan di kota-kota koloni Eropa.
- Struktur inti Kota Lama ( *city core* ) adalah square, gereja dan *civic building*.
- Pihak penguasa saat itu ingin berdiam seakan-akan di lingkungan mereka sendiri (Eropa) sehingga *visual esthetic townscape* secara tiga dimensional diwujudkan dengan elemen khas Eropa berupa kastel, gereja, tower, gevel dan dormer.
- Suatu artefak (*urban heritage*) apabila bukan merupakan cikal-bakal kebudayaan kita, maka ada kecenderungan mengalami kehancuran, hal ini terbukti di Kota Lama di mana struktur inti Kota Lama sudah banyak yang berubah sejalan dengan perjalanan sejarah bangsa kita.
- Artefak Kota Lama karena melalui perjalanan sejarah dan kebijakan yang panjang di dalam perjalanannya mengalami evolusi yang menjurus ke penerapan teori ruang kota yang tidak komprehensif lagi dan terancam kepunahan, karena tidak sesuai dengan budaya kita sehingga terjadi penurunan apresiasi terhadap artefak Kota Lama.
- Intervensi Arsitektur Modern di Kota Lama Jakarta dan Surabaya lebih cepat.
- Ruang-ruang bermakna di dalam kota tidak dapat dirasakan oleh masyarakat umum, sehingga pola-pola ruang yang dihasilkan oleh konfigurasi ruang dan bangunan tidak tersosialisasi ke masyarakat /pengamat. Masyarakat hanya memandang Kota Lama hanya sebagai artefak peninggalan bangunan tunggal, sehingga karakter *urban solid* dan *void* Kota Lama sangat terancam kepunahannya.
- Kualitas konfigurasi ruang dan bangunan Kota Lama secara dua dimensional ( *figure-ground* ) *urban solid-void* - nya mirip dengan Kota Lama Eropa, tetapi secara tiga dimensional sangat berbeda jauh terutama pada unsur dekoratif dan monumentalnya serta terjadi banyak perubahan *esthetic visual townscape*.

- Struktur ruang kota (*urban tissue*) di ketiga Kota Lama yang masih utuh adalah di Kota Lama Semarang baik secara dua dimensi maupun tiga dimensi, untuk Kota Lama Jakarta dan Surabaya hanya pada jalan utama dan square.
- Batas distrik Kota Lama yang masih jelas adalah Kota Lama Semarang, untuk Kota Lama Jakarta dan Surabaya sudah tidak jelas (kabur).
- Kualitas karakter square Kota Lama Semarang dan Surabaya mengarah kepada type *Amorphous square*, hal ini diakibatkan oleh berubahnya fungsi square sebagai taman kota dan tidak ada *activity support*, kecuali Kota Lama Jakarta masih kuat karakter squarenya.  
Kota Lama di Jawa merupakan perwujudan dari *Urban Design as Political statement*, karena pihak penguasa saat itu berusaha membangun kota sesuai dengan sosial – budaya mereka. Karena bukan budaya kita, maka apresiasi terhadap artefak Kota Lama kurang mendapat perhatian yang tinggi sehingga cenderung menurun kualitasnya.
- Hubungan bangunan dengan bangunan dengan pemakaian dinding bangunan serta bangunan yang saling berdempetan adalah untuk mencapai kontinuitas visual.
- Typologi konfigurasi ruang dan bangunan pada pertemuan jalan dengan cara patah-patah, siku lancip, tumpul, ruang jalan dibuat melebar dan menyempit dengan berakhir dengan final stop berupa bangunan tower serta garis sempadan bangunan yang berlainan, hal ini bertujuan untuk mencapai efek-efek visual dan emosi ruang. Dan kenyamanan untuk menikmati estetika visual tidak terwadahi karena tidak ada pedestrian.
- Makna teori ruang kota mengenai kekuatan sumbu, final stop dan serial vision belum tersosialisasi oleh masyarakat.
- Square di Kota Lama cenderung menurun kualitasnya secara tiga dimensional, tetapi secara dua dimensional karakter square masih utuh, dan tidak adanya penerapan super human scale pada bangunan square sehingga secara dua dimensional karakter square sama dengan square Kota Lama Eropa tetapi secara tiga dimensional kondisinya jauh berbeda. Kepadatan lalu lintas sekitar square serta tatanan lansekap yang menutupi bidang batas square sangat mempengaruhi kekuatan karakter square.
- Kualitas integrasi tiga teori *figure-ground*, *linkage* dan *place* yang paling sempurna adalah square di Kota Lama Jakarta.

- Penerapan efek-efek untuk mencapai emosi ruang tidak optimal dan cenderung menurun kualitasnya ,karena desakan fungsi ekonomi serta tidak tersosialisasinya *esthetic visual townscape* kepada masyarakat luas.

## 5.2. Rekomendasi

Dari hasil temuan analisis yang spesifik di atas, akan menjadi dasar pengajuan rekomendasi yang berguna sebagai titik tolak perancangan *Urban Design* di kawasan Kota Lama di Jawa. Adapun hal-hal penting yang perlu diperhatikan adalah :

- Menjaga dan memelihara karakteristik Kota Lama berupa kerapatan bidang utama square ,pola zig-zag, patahan pada persimpangan jalan serta lorong-lorong sempit serta jalan yang berliku,sudut-sudut tajam tikungan jalan serta elemen-elemen khas Eropa pada deretan bangunan.
- Dominasi bangunan gereja serta ketinggiannya yang paling menonjol supaya dipertahankan.
- Pola pergerakan sekitar square supaya dibebaskan dari arus kendaraan roda dua dan selebihnya, sehingga diutamakan untuk pejalan kaki.
- Untuk memperkuat dan mensosialisasikan potensi-potensi khas yang dimiliki oleh Kota Lama ,maka perlu diberi petunjuk estetik visual townscape/*guiden aesthetic visual townscape* misalnya pada titik-titik tertentu yang mempunyai potensi serial vision,sumbu dan final stop, agar supaya apresiasi ruang kota lama dapat lebih melekat dan mengakar di hati warga kota.

Dari temuan-temuan tersebut di atas ,maka penelitian dapat dilanjutkan dengan penelitian yang bersifat upaya menghidupkan kembali fungsi square sebagai fungsi aktivitas kehidupan masyarakat ( *place gathering*) atau implementasi pengembangan pada kawasan Kota Lama.

## KEPUSTAKAAN

### REFERENSI :

- Ashihara,Y, 1970, *EXTERIOR DESIGN IN ARCHITECTURE*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Bacon, E.N, 1967, *DESIGN OF CITIES* , Thames and Hudson Ltd, London
- Bagoes P.W, 1995, *SENI BANGUNAN DAN SENI BINA KOTA DI INDONESIA* , PT.Gramedia , Jakarta
- Cluskey, J, 1979, *ROAD FORM AND TOWN SCAP*E, The Architectural Press, London.
- Cullen Gordon, 1961, *TOWNSCAPE*, The Architectural Press, London.
- Dana W.Djefry, 1990, *CIRI PERANCANGAN KOTA BANDUNG*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Gosling,D,1984, *CONCEPTS OF URBAN DESIGN*, St. Martin's Press, New York.
- Gallion dan Eisner, 1950, *THE URBAN PATTERN CITY PLANNING AND DESIGN*, D.Van Nostrand Company, Inc, New York.
- Gunawan Tjahyono,1989,*COSMOS,CENTER AND DUALITY IN JAVANESE ARCHITECTURAL TRADITION* : THE SYMBOLIC DIMENTIONS OF HOUSE SHAPES IN KOTA GEDE AND SURROUNDINGS .Diss.Berkeley : University of California.

- Handinoto, Ir, 1996, **PERKEMBANGAN KOTA DAN ARSITEKTUR KOLONIAL BELANDA DI SURABAYA 1870 - 1940**, Unkri Petra Surabaya dan Andi Yogyakarta.
- Heuken SJ, A, 1997, **TEMPAT-TEMPAT BERSEJARAH DI JAKARTA** , Yayasan Cipta Loka Caraka , Jakarta.
- Lynch,K,1960, **THE IMAGE OF THE CITY**, The MIT Press, London.
- Moughtin Cliff,1992, **URBAN DESIGN STREET AND SQUARE**, The Copyright Licensing Agency Ltd, London.
- Muhadjir Noeng,1996, **METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF** , Rake Sarasin, Yogyakarta
- Morris.A.E.J,1979,**HISTORY OF URBAN FORM BEFORE THE INUSTRIAL REVOLUTIONS** ,Great Britain at the Pitman Press, Bath London.
- Spreiregen, Paul D.AIA, 1965, **URBAN DESIGN : THE ARCHITECTURE OF TOWNS AND CITIES**, Mc Graw-Hill Book Company, New York.
- Sumalyo Yulianto,1993, **ARSITEKTUR KOLONIAL BELANDA DI INDONESIA**,Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Simonds, J,O, **LANDSCAPE ARCHITECTURE** , Mc Graw - Hill Book Company, Inc, New York, Toronto, London.
- Suryabrata, S, 1983, **METODOLOGI PENELITIAN** , Rajawali Pers, Jakarta.
- Sitte, Camillo, 1986, **THE BIRTH OF MODERN CITY PLANNING**, Rizzoli International Publications, Inc, USA.

- Siswanto,A, 1993/1994, **INVENTARISASI DATA DAN MASALAH URBAN DESIGN KAWASAN KOTA LAMA KODIA SEMARANG**, DPU Cipta Karya Prop. Dati I Jateng.
- Wiswakharman, PT, 1994-1995, **LAPORAN AKHIR RTBL KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG**, Dep. PU Dirjend. Cipta Karya .
- Zucker, P, 1959, **TOWN AND SQUARE** from the Agora to the village Green, The MIT Press, London.

**TESIS :**

- Malik, A. , 1991, **LANDASAN PENGEMBANGAN VISUAL ARSITEKTUR KAWASAN GEREJA BLENDUK KOTA LAMA SEMARANG**, ITB Bandung.
- Walaretina,Rita, 1992, **DASAR-DASAR IMPLEMENTASI KEGIATAN PRESERVASI HISTORIS BANGUNAN DAN LINGKUNGAN DI DKI JAKARTA**, ITB Bandung.
- Yulita, T.S, 1995, **SISTIM VISUAL DI KAWASAN PUSAT KOTA LAMA**, studi kasus kawasan pusat kota lama semarang, UGM .Yogyakarta.
- Rimbowati,1997,**STUDI ARSITEKTUR PENDOPO RUMAH TRADISIONAL JAWA** , Undip Semarang.